64'ler

YIL: 4 SAYI:10 TEMMUZ 1991 10.000TL 4.5x Sonlu

Commodore *AMIGA*

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI
BİLGİSAYAR DERGİSİ

Metal Mutants

CENTURION

Prehistorik

LOTUS ESPRIT

MONKEY ISLAND

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, SPINDIZZY WORLDS, MIAMI CHASE, BRIGADE COMMANDER, SUPER CARS II, VIZ, THE SECRET OF MONKEY ISLAND, THE KILLING CLOUD, EYE OF THE BEHOLDER, ARMOUR GEDDON, NEVER ENDING STORY II, ANCIENT BATTLES, COHORT, CENTURION ve daha niceleri

POWER BY DATEK

ULUSLARARASI KALİTEYLE TANIŞIN

AMIGA

ÜRÜNLERİMİZDEN SEÇMELER

AMİGA **500** için 512 KB-1MB-2MB-4MB İNTERN RAM KART

AMİGA **500** için EXTERN MEGA DRİVE (1-5 MB KAPASİTE)

AMİGA **500** için 40 MB-60 MB-80 MB-120 MB 160 MB-HARDISK

AMİGA **500** için IBM kartı (XT veya AT uyumlu)

AMİGA **500** için EPROM PROGRAMLAYICI-PAL/ GAL PROGRAMLAYICI

AMİGA **500** için VİDEO DİGİTESİZER

AMİGA **500** için GENLOCK-VİDEO SYSTEMS

AMİGA **500** için LASER DISK PLAYER-LASER GAMES

AMİGA **500** için TURBO KART (16 Mhz.çalışma hızı)

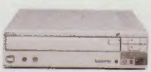
AMİGA **500** için kopyalama kartuşları

AMİGA **500** için 2400-9600-19600-38400 MODEM

VE ÜSTELİK HERŞEY SİZE ÖZEL FİYATLARLA

Her çeşit BİLGİSAYAR tüketim malzemeleri

C-64 AMIGA 500-2000-3000 IBM PC
Ürünlerini içeren kataloğumuzu isteyiniz...



SATIŞLARIMIZ TOPTAN OLUP,
SADECE BİLGİSAYARCILAR İÇİNDİR.

Yazışmalarınızda firmanızın vergi levhasının suretini gönderiniz.

YETKİLİ İSTANBUL TEMSİLCİMİZ

AMIGA CENTER
Konak Çarşısı K:1
Valikonağı Caddesi No:109
Nişantaşı/İST.
Tel: 148 43 83

DATEK
Osnabrücker str. 3.
1000 Berlin 10
GERMANY
Tel: (030) 334 73 57

TÜRKİYE ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Teşhir

YAYINCININ NOTU

Bu ay ki sohbetimize başlamadan önce tatile giren okullarınızdan aldığınızı umduğum olumlu notlar için hepinizi kutluyorum. Bilgisayar nesli çocukları olduğunuzu ispat etmiş, hepiniz ailenizin yakınlarınızın övünç kaynağı olmuşsunuzdur umarım. Çünkü kişisel inancım Bilgisayar nesli çocuklarının ileri derecede zeki, mantık muhakemesine sahip, sorumluluklarının bilincinde, olduğudur. Bu inanç beni sizin iyi karnelere sahip olduğunuzu vehmediyor.
Ağız tadıyla mutlu bir tatil dönemi diliyorum.

Bu ay sizin için hazırladıklarımıza gelince:
Aylardan beri dört gözle gelmesini beklediğimiz LUCAS FİLM'in son oyunun Monkey Island Dergi yazarları arasında büyük kavgalardan sonra ORHAN ile KERİM'in üstünde kaldı Masama getirilen dört ayrı Island yazısı arasından seçim yapmakta bayağı zorlandım. Sonunda yayınladığımız Orhan ile Kerim'in ortak yazısı'nının mükemmeli olduğuna karar verdim. kolay olmadı hele orhan'a karşı ama sizi fazlasıyla mutlu edeceğini sanıyorum Çünkü bu yazıyı okuyupta oyunu bitirememek mümkün değil..

Eye Of The Beholder,Armour Geddon Never Ending Story ,Ancient Battles Centurion GODS , Co-HORT bu ayki hit oyun açıklamalarımızın sıralarında.. Commodore'dede güzel oyunları açıklad ıkancak oyun azlığı bizi rahatsız etmeye devam ediyor. Gelecekte Commodore'da klasikleşmiş oyunları eskimeyen oyunları açıklayacağımızı buradan belirteyim.

Kanal 64 hepiniz tarafından büyük ilgi gördü. Bu köşe gerçek manasını buluyor diye düşünüyorum. Buraya mektuplarınızı göndermeye devam edin.. Barış mutlu oluyor Murat'ta kısıkmıyor. Gerçi Murat'a gelen mektuplara erişmeleri mümkün değil ama yine de rakip rakiptir. Mektup yazabileceğiniz iki ayrı köşe daha var bumlardan birisini yani kurduk .. Prof, Trouble adıyla yazılarına tanık olacağınız hocamız Amiga ile aranızdaki bütün sorunlar ve soruların doktoru olacak. AMIGA DOS yazı serimiz bu ay sona erdi. Dos ile ilgili problemlerinizi de prof Trouble'a yazabilirsiniz.
İkinci mektup yazabileceğiniz köşe ise Püf noktası köşemiz..Şahin bu köşeye malzeme bulabilmek için çok cırpınıyor ama bu köşe obur bol bol malzeme gerektiriyor. Tabii buraya yazılacakların da sıradan şeyler olmayacağını düşününce EL-ÖZET Bulduğunuz ipuçlarını Şahin'e gönderin ama mutlaka deneyin Bildiklerimizden başkalarının yararlanabiliyor olması güzel şey..

Tatilinizin güzel,geçmesi temennisiyle hepinize bol klavyeli günler dilerim.
ABDURRAHMAN PALA

Sahibi ve Genel Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Pazarlama Müdürü
SÜLEYMAN ESRİNGÜ
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
FEZA SEVİMAY

Yayın Kurulu
DR. ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
MERT HEKİMCİ
MERT GÖKKAYA
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZİŞİK
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA

64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
KORHAN TAMAN
REFİK ERSOY
ALİ PALA
CENK KÖSEOĞLU
ÜMİT ÖNCEL
UMUR AKAYDIN

Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
CENK ÜNLÜ
SERKAN AKDAĞ
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHİ
ERTUĞRUL ERÖZ
BARIŞ ERYAYAR
S. SERKAN SÖZER

İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No: 2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.

Telefonlar
159 70 62 -159 70 63-160 82 11
FAX:159 70 62

Yayına Hazırlayın-Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
GÜVEN REPRODÜKSİON A.Ş
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ-İST.

İLAN TARİFESİ
Arka Kapak Renkli.....4.000.000 TL
Ön ve Arka Kapak İçi.....3.000.000 TL
İç Sayfalar Renkli.....2.000.000TL
İç Sayfalar Siyah-Beyaz 1.500.000TL
Fiyatlara K.D.V. ilave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon 160.82.11

İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.Gönderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

64'LER

TEMMUZ 91

ter'in tadı damağınızda kaldıysa bir de bu oyuna göz atın. Eye of the beholder son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi FRP'lerden biri. İki ay sürecek olan tam çözümümüzün ilk bölümü sayfa 44'de.

EYE OF THE BEHOLDER

GODS

Bitmap Brothers piyasanın en iyi programcılık ekibi olduklarını bir kez daha kanıtladılar. GODS artık yavaş yavaş sıkılmaya başladığımız bir oyun türüne yepyeni bir boyut getiriyor.Kaçmayacak bir oyun. Sayfa 76'da.

TOKI

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

THE KILLING CLOUD

MAÇ

MAC IS BACK!

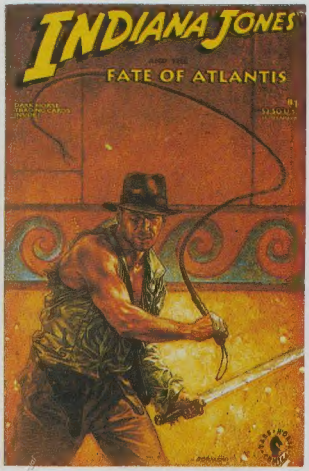
ADVENTURE

STRATEJİ – SİMÜLASYON

COHORT

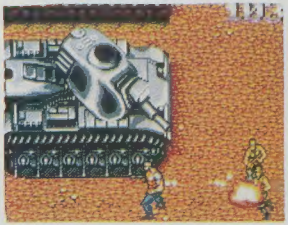
10) LOTUS ESPRIT
14) LAST NINJA III
16) SPINDIZZY WORLDS
27) MIAMI CHASE
28) BRIGADE COMMANDER
30) SUPER CARS II
32) VIZ
35) MONKEY ISLAND
40) KILLING CLOUD
44) EYE OF THE BEHOLDER
49) ARMOUR GEDDON
54) NEVERENDING STORY
69) ANCIENT BATTLES
74) INT. ICE HOCKEY
79) GODS
80) COHORT

64'ler sayfa 4



INDY IV

Her ne kadar Steven Spielberg yeni bir Indiana Jones filmi yapmaya pek yanaşmasa da LucasFilm yeni bir Indy oyunu hazırlıyor. Konu biraz karışık, sevgili Indy burnunu (ve kamçısını) bu kez Atlantis'e sokuyor ve efsanevi kayıp kıtanın başına gelenleri aydınlatmaya çalışıyor. LucasFilm geçen sefer olduğu gibi bir adventure ve bir de Arcade oyun hazırlayacaklarını söylüyorlar. Ağzınızdan akan salyaları silin bakalım, henüz heyecanlanmak için bayağı erken, oyun şu anda sadece planlama aşamasında.



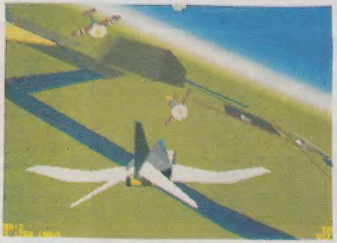
MERCs

Küçükken Commando ve Who Dares Wins gibi oyunlarla saatlerce oynadığımı hatırlıyorum. Şimdi, yıllar sonra, MERCS bu türün hayranlarına özledikleri vahşeti tekrar yaşatabilecek gibi görünüyor. Aslına bakarsanız pek değişen birşey yok, bir kahraman (veya iki) ve onu öldürmeye çalışan dev bir ordu. MERCS'i eski klasiklerden ayıran tek şey grafik üstünlüğü, oyunun her level'ı ayrı bir güzellik taşıyor. Siz ve bir arkadaşınız kaçırılan Amerika başkanını (dünyanın en fazla kaçırılan adamı herhalde) kurtarmak için Tanrı'nın unuttuğu bir Güney Amerika ülkesinin ormanlarına dalıyorsunuz. Tai karşınızda bütün ülkenin ordusunu buluyorsunuz. Oyun alıştığımız (Command, Ikari Warriors) ekran düzeninde oynanıyor, ama bu kez oldukça ilginç silahlar bulabiliyorsunuz. Son zamanlarda başarılı arcade oyunlarına imzasını atan U.S.Gold firması bakalım bu kez ne yapacak.

SPACE QUEST

Türkiye'de en fazla hayrana sahip olan firma kuşkusuz Sierra'dır. Her yeni oyunları ile standartlarını biraz daha geliştiren firma bu kez gerçekten şaheser bir oyunla karşımızdalar. Space Quest IV şimdiye kadar hazırladıkları en iyi oyun olacağa benziyor. Önceki oyunların üstün espri yeteneğine bir de mükemel grafikler eklenince bu oyun bir numara olmaya aday. Sierra oyunlarında sık sık karşlaştığımız ölüm sahneleri bu oyunda da var ama artık sırf bir objeyi unuttuğunuz için bütün oyunu baştan oynamak zorunda kalmıyorsunuz, çünkü programcılar oyuncunun hareketlerini fazla kısıtlamadan onun belirli bir doğrultuda hareket etmesini sağlamışlar.Bir diğer değişiklik ise pek çok kişinin başını ağrıtan Save/Load sisteminin geliştirilmiş olması. Tabii genelde hayatta her zaman olduğu gibi herşey pespembe değil. Sierra artık yavaş yavaş 'text'e veda ediyor. Oyun tamamiyle ikonlar sayesinde oynanıyor. Bu sizin hoşunuza gider mi bilmem ama benim bazı derin şüphelerim var. Her neyse oyun şu anda PC'de hazır, Amiga version'u ise 'yakında' hazır olacak. Ama sizi uyarmadan edemiyorum, oyunu oynayabilmek için 1 MegaByte hafızaya ve çift drive'a sahip olmanız gerekecek (Tabi [redacted] HardDisk'iniz varsa o başka

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT



Chuck Yeager büyük bir pilot olabilir ama ne yazıkki adını taşıyan son oyun olan ATF2 pekte öyle ahım şahım birşey değildi. Electronic Arts bu kez gerçekten kaliteli bir simulasyon hazırladıklarını belirterek CHUCK YEAGERS AIR COMBAT'ın ATF2'den kat kat daha iyi olacağını söylüyorlar. Oyunu bir türlü göremediğimiz LHX Chopper'ı hazırlayan Brent Iverson programlıyor. Oyunun en büyük özelliği çok geniş bir zamanı kapsaması. Programcılar İkinci Dünya Svaşı, Kore ve Vietnam gibi en kanlı hava savaşlarına sahne olmuş dönemlerin bütün uçaklarını oyuna dahil etmişler. Krendi uçağınızı seçtikten sonra 17 uçak arasından dşmanınızı, onların silah ve ustalık derecelerini seçebiliyorsunuz. Hemekadar oyunla bereber hazırlanan 50 görev sizi uzunca bir zaman uğraştıracak bile olsa bunları bitirdikten sonra kendi görevlerinizi hazırlayabiliyorsunuz. Programcının da bayağı yetenekli biri olduğu düşünülürse bu oyun simulasyoncuları bayağı mutlu edebileceğe benziyor.

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

İMALAT-İTHALAT-TOPTAN-PAREKENDE

NONAME DİSKETLER
JOYSTICKLER
DİSKET KUTULARI
MOUSE PADLAR
DİSKETLER
ELEKTRONİK ÜRÜNLER
AKSESUARLAR
AMIGA 500
1084 MONITÖR
RF MODİLATÖR
VE DİĞER
ÇEŞİTLERLE İLGİLİ
TOPTAN FİYAT
LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ

GERÇEK İMALATÇIDAN
GERÇEK FİYATLAR

512 K EK RAM	200.000 +KDV.
SAUND SAMPLER	80.000.-+ KDV.
MIDI INTERFACE	75.000.-+ KDV.
MULTI ICE III	75.000.-+KDV.

SİPARİŞLERİNİZ İÇİN AKBANK BAKIRKÖY ŞUBESİ 15615 NOLU HESABA HAVALE ÇIKARMANIZ YETERLİDİR.

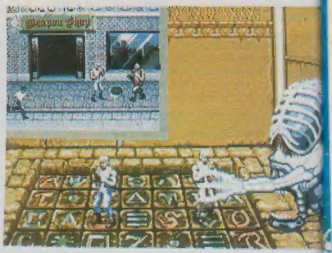
BUNDAN BÖYLE TAKLİTLERİNDEN AYIRABİLMENİZ İÇİN SKY ÜRÜNLERİNDE KIRMIZI KUTU KULLANILMAYACAKTIR.

S..SOUND SAMPLER....100.000
MULTI ICE AMIGA.....280.000
DESTEK TAPE (c-64).....50.000

EBUZZİYA CAD.ÖZGİRAY PASAJI KAT.1/32BAKIRKÖY/İSTANBUL
TEL:542 52 49 - 583 54 03 FAX: 583 54 03
ŞUBE:MİMAR KEMALETTİN CAD. NO:37/1SİRKECİ/İSTANBUL
TEL:526 58 37

64'ler sayfa 7

DOUBLE DRAGON III
THE ROSETTA STONES



/Double Dragon serisi döğüş oyunları alanında kendisine önemli bir yer kazandı. her ne kada~ bilgisayar versionları mükemmel olmasa bile bu oyunlar arcade'lerde pek çok kişiyi son kuruşlarına kadar soydu. İşte serinin son bölümü olan Double Dragon III- The Rosetta Stones şu anda bilgisayar için hazırlanıyor. Yanlız bu kez öncekilerden daha iyi olacağını kesin, çünkü program gayet emin ellerde. SWIV gibi bir şaheseri yaratan Sales Curve ekibi'nin başarısı düşünülürse bu işide kıvırabilirler gibi görülüyor. Oyun 5 ayrı level'dan oluşuyor- Amerika, Çin, Japonya, İtalya ve Mısır Şu anda sadece grafikler hazır ama görünüşe bakılırsa oyun mükemmel olacak

Son zamanlarda sıkıntıdan patlayan simulasyoncuların bayağı eğlenceli bir yaz bekliyor. Intruder, Chuck Yeager gibi üstün oyunların yanı sıra Activision'un hazırladığı Death or Glory her usta pilot'u uğraştıracak. Death or Glory'de oldukça fazla sayıda uçak ve görev bulunuyor, Birinci Dünya Savaşın'dan Falklands'a kadar herhangi bir savaşta istediğiniz görevi seçebiliyorsunuz. Oyunun diğer bir ilginç yanı ise 'WHAT IF?' adını taşıyan bölümde istediğiniz iki uçağı karşılaştırabilmeniz. Pek mantıklı görünmese bile isterseniz Birinci Dünya Savaşından kalma çift kanatlı bir Sopwith'ew atlayıp modern bir F-16'yla kapışabilirsiniz. Kimin kazanacağı sizin yeteneğinize (ve düşmanın insafına) bağlı....

Commodore 64'ü tam olarak desteklemeye devam eden ender firmalardan biri olan SYSTEM 3 bu kezde bir yarış oyunu hazırlıyor. TurboCharge ilk bakışta alıştığımız oyunlara benziyor ama System 3'ün söylediğine bakılırsa kontrol sistemi şimdiye kadar görmediğimiz kadar iyi olacakmış.Oyunun kahramanları altılarında son model bir spor arabayla uyuşturucu tüccarlarının peşine düşüyorlar. İşler kızışıncaher türlü silahla onları durdurmaya çalışıyorlar. SCI d gördüğümüz silah bırakan helioptenler, yollarda tepeler ve çeşitli engeller olması oyuna ayrı bir tad katıyor. TurboCharge günlerde kartuş ve kaset olarak piyasaya çıkacak.

İTHALAT-TOPTAN

QuickShot

Quickjoy

DİSKET KUTULARI
MOUSE PADLAR
DİSKETLER
ELEKTRONİK ÜRÜNLER
AKSESUARLAR
ZENGİN ÇEŞİT
CAZİP
FİATLAR

İTHAL
ORJİNAL OYUNLAR
(Türkçe açıklamalı)
DİSKETLER
KASETLER
AKSESUARLAR

BKY BİLGİSAYAR ELEKTRONİK

Mitsubishi
Maxell

AMIGA + TV MODULATOR...2.500.000
AMIGA+1084 MONITOR.....3.800.000
Commodore'larınızı geri alıyoruz

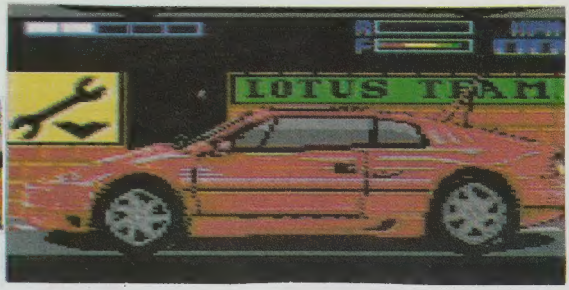
ZENGİN AMIGA , GRAFİK, MÜZİK,

OYUN PROGRAMLARI

EBUZZİYA CAD. ÖZGİRAY
PASAJI KAT:1/32
SAKIRKÖY/İSTANBUL
TEL: 542 52 49 - 583 54 03
FAX: 583 54 03
ŞUBE:MİMAR KEMALLETTİN
CAD. NO:37-1
SİRKECİ-İSTANBUL
TEL:526 58 37

PERAKENDE
PC OYUNLARINI RENKLİ MONİTOR'den
BEĞENİP ALABİLME İMKANI

ECEM 511 32 86



LOTUS

Ne yani bizim bilgisayarımızın hafızası Amiganınkinden daha az diye Lotus oynayamayacak mıyız? Böyle işkence olur mu abi ya!... Belki bizde Lotusumuza atlayıp vitesi 5lemek, rakiplerimize toz yutturacağımız zorlu yarışlar sonunda elimezde kalan joysticke bakakalmak istiyoruz!...
Sanırım tüm 64cüler aynı fikirde, Gremlinsde sonunda böyle düşünmüş olacak ki, bizi ekran başına hapsetmeye aday, son zamanların en iyi yarış oyunlarından olan Lotus Esprit Turbo Challengei Commodorea da taşıdı. Artık biz 64cüleri de zorlu yarışlar, virajlar ve zaferler bekliyor.

Neyse fazla zamanınızı almadan traşı kesiyim de, sizde bir an önce bilgisayarcınıza koşup, kendinize iyi bir yarış oyunu edinin.
Size ilk önce tavsiyem, oyun yerine introyu yüklemeniz. Böylece kullandığınız muhteşem arabanın teknik özellikleri hakkında ki bilginizi arttırın. Bir kaç ekran süren bu kısa reklamda (!) güzel Lotus grafikleri görebilirsiniz. Eveeet! Gelelim oyunumuza. Karşınıza çıkan ilk menüde oyun ve kontrolleri ayarlıyorsunuz. İlk önce dificulty level, yani zorluk derecesi. Üç seçeneğiniz var:
Easy-7 Races: Başlangıçta seçmeniz gereken seçenek. Oldukça kolay yarışlar ve bitirmeniz gereken sadece 7 yarış var.
Medium-10 Races: Orta zorluk derecesinde tam 10 yarış var ve pek de kolay bitirebileceğinizi sanmıyorum.
Hard-15 Races: Kendinizi bir Lotus Master hissetiğiniz zaman denemeniz gereken seçenek var. Ama 15 yarış ve 100e yakın tur sonunda eliniz joystickle bir bütün haline geliyor.
Bu menüdeki diğer seçenekler ise oyuncularla ilgili. İlk önce tek yada iki kişilik olmasını daha sonra da player onein kontrollerini ayarlıyorsunuz. Seçenekler şunlar;
Vites: Açıkçası bu oyuncunun tembelliğiyle ilgili bir

64'ler sayfa 10

ESPRIT

TURBO CHALLENGE

kısım. Üşengeç değilseniz ve vitesi kendiniz değiştirmek istiyorsanız Manval Gears eğer vitesi dert etmeyip kendiniz tam anlamıyla arabayı geçmeye, viraj dönmeye vermek istiyorsanız Computerised Gears tercihiniz olmalı. Kontroller, Normal controlde vitesleri ayarladığınız gibi kullanabiliyorsunuz. Alternative kontrolu seçtiyseniz araban firea basınca hızlanır ve oynanabilirliği epey düşürür. Player 1 yazısını değiştirmek isterseniz adınızı da yazarsınız. Oyuncu sayısını iki seçtiysaniz, yukardakilerin aynısını diğer oyuncu içinde ayarlıyorsunuz. Bu menuyü kullanırken joystickinizin fire duğmesini sadece çıkış için kullanıyorsunuz.

Sonraki menü ise oynarken dinleyeceğimiz müzikle ilgili. 3 değişik müzik ve ses efektleri bulunuyor. Tavsiyem efektlerle oynamanız böylece konsantrasyonunuzu kaybetmeyip oyunun havasına girersiniz.

Artık tüm ayarlamaları yaptınız ve yarışa geçiniz. Yüklemeden sonra karşınıza yarıştığınız ülke ve yarışla ilgili ayrıntılar çıkıyor. Ayrıntılar; yoldaki hasarlar ve extra fuel gerekip gerekmediğiyle ilgili. Firea basıp geçtiğinizde yarış ekranı karşınızda beliriyor. Tek kişiyseniz ekranın altkısmında 2. oyuncunun arabası tamir bölümünde beklergörünüyor. Ekranların altında vites, hız, kalan benzin ve kaçıncı sırada olduğunuzu görebilirsiniz. Her yarışı ilk 10 içinde bitirmelisiniz, yoksa sonraki yarışa katılamazsınız. Ayrıca yakıt ikmali yapmanız gerektiğinde, üzerinde İngiliz anahtarı bulunan tabelaları görünce sağa çekip durmalısınız.

Yolda rakip arabalardan başka işinizi zorlaştıracak bazı faktorler olacak bunlar; taşlar, virajlar, yollara dökülmüş yağ ve sular. Hepsi sizin yavaşlamanızı sağlıyor. Grafikler çok iyi, oynanabilirlik yüksek, bence klasikler arasına girebilecek bir yarış oyunu. Eğer almazsanız inanın sizin için bir kayıp olur.

ÜMİT ÖNCEL

KANAL 64

// Evet Beyler yeni bir kanal 64 köşesiyle bir kez daha karşınızdayım Yaz sıcaklarıda kendini gösterdi nan Okul kapanıp kapanalı neler yaptınız neler yapmayı düşünüyorsunuz. Veya sırf oyun oynayıp vakit mi geçiriyorsunuz. Çoğu commodorcu 64 de bir şeyler yapmak isted klerini fakat bir türlü hayal ettik erini yapamad k lar nı bildiriyorlar. Evet doğru b r şey er yapmak için bazı şeyleri bilmek gerek r akın o şeyler havadan hoop diye nm yor kafamıza. Bunu başarman n yo u bir parça çalışmak ve norma den biraz fazla merak. Bu kadarda o sun değilm İşte ben ve bunun gibi düşünen yay n kurulu ekibimiz yaz sonunda 64 ku llanıcıları için büyük bir pro enin ürünu-nü verecek, BEKLEYİNIZ.. Artık neden bende yapamıyorum demiyeceks n z Bu neden böyle oluyor diye sormayacaksınız..

Lafı fazla uzatmadan bu aykı mektu-plara geçelim . Ama şunuda be irtme-den geçem yeceğim, sız 64 kullanıcıları artık ilerisi için endişelenmeyin 64 LER DERGİSİ bu konuda her zaman yanınızda olacak

MEKTUPLAR MEKTUPLAR MEK TUPLAR

TUTULATA COCONES ALVARES

SORU 1-) Bir oyunun başlang ç ve bitiş adreslerini bu mak için ne yap malıyım

SORU 2-) Dolphine Dos 1 4 Fast Load dan başka ne işe yarar?

SORU 3-) Silinen bir program geri çağırmak her baba yiğidin harcımı?

SORU 4-) Oil Imperum u açıkıadınızm hangı sayıda ?

SORU 5-) Bir oyunun içine program yazarak Write Protect o madan silin-mesin ön emem mümkun mü ?

SORU 6-) Intro nas l yapılır gereklı malzeme er nelerdır ?

SORU 7) Where ın tıme ıs Carmen Sandiego kaç disket ?

M İNANÇ ÖZÇUBUKÇU SahrayıCe-dıd STANBUL

CEVAP 1) İlk önce bütün programı n-celeyebı ecek bır monitor programı edın Daha sonra oyunun nereden bılgı a dığınıbu Ve o adresler arasında 78 78 A9 - A9 00 ara Herhangı bır bölüm-de bulursan o yerleri tarayarak bulman mumkun Bit ş adresının bulunmasının en sağlıklı yolu text modunda hafızay taraman. Konuya çok yabancıysan bunları uygu aman oldukca zor Bir Multi ice II veya VI senin bu şini ra hatlıkla görur

CEvAP 2) 1.4 versıyonunu h ç gore-dım ama 2 0'da monitor programı, decımal-hexdecımal çevirici, bir çok ekstra basıc ve dısk komut arı mevcut

CEVAP 3-) Evet tabık Bunun için bır takım programlara htıyac n var. Ben-deki turkçe Dısket Kurtaran ısımlı pro-gram ışını görur Tabıı bulman mumkunse

CEVAP 4) Evet aç kladık. Yirmıncı say da

CEVAP 5-) Bu olayıda bır takım pro-gram arla yapman gerek. Burada yap-man gereken dısket üzerinde Trackiar la oynaman. Bır D.R MASTER veya D SK W.ZARD şını goresektır

CEVAP 6-) Kaliteli bır ıntro şuphesız makıne dılı ile gerçekleşir. Eğer konu hakkında hiç b r b gin z yoksa ve ıntro yapmakta ısrar edıyorsanız bır ntro maker da şınızı görecektır

CEVAP 7) Arka! on u tek d sket

METAL VE COMMODORE 64

SORU 1-) Şubat 89 ve Ekım 88 sayı-larının Fıyatları nelerdır ?

SORU 2-) Bir arkadaşım çift kasetlı müzık setlerınde oyun kopya ed ebıleceğını söyledi. Bu mümkünmü ?

SORU 3-) Turkce açıklamalı oyunlar orjınal mı ?

VOLKAN AKSU ÇANAKKALE

CEVAP 1-) Şubat 89 3000 TL ve Ekım 88 2000 TL

CEVAP 2-) Sağlıklı olmasada bu olay mumkundur

CEVAP 3-) Burada türkçeleştirilip yine burada kutulanmaktadırlar

PROTECT OR NON PROTECT

SORU 1) Piyasada kopyalama,çabuk yukleme vb için en uygun kartuş han-gısıdır ?

SORU 2-) C 64 Diskette bazı oyunların yanında " < " gıbı bır ışaret oluyor ve ben o oyunu silemıyorum. O işaretı nası kaldırab lırım ve ıstedığim oyuna nası koyabılırim ?

SORU 3-) Puf noktası köşesının adre-s n verebılırmıs n ?

SORU 4-) Bende Freeze Machıne ısımlı kartuş var Acaba o kartuşla oyunlar: sonsuz hak yapmam mümkün mü ?

SORU 5-) Oyunları listelerini ald ğımda bır kil t ç kıyor (SYS 2060 vb.) Bu kilıtı açmam mumkünmü veya öyle bir kilit kendı programlarıma nasıl yapabilirım ?

SORU 6-) Myth'in kıtapçığını nereden bulab ırım ?

SORU 7-) Püf noktası bölümınde veri-len kolayl kların bazı arında oyunu Pau

selayıp bir şeyler yazmam z istiyor Bu sadece Amigadam. var yoksa Com modoreda varsa oyun nasıl Pause anır ?

SORU 8) Program kırma konusuna bi raz değinirmisin ?

SORU 9) C-64 de hafızayı yukse tmek için bazı ram kartlar var Bunlar grafi ği değiştiriyor mu ?

SORU 10-) Action RePLay MK VI sim kartuş Türkiyede var mı ? Fiyatı ne ka dar ?

MURAT TUZUM Güvercinlik ANKA RA

CEVAP 1-) Yeni çıkan Act on Rep ay veya Mu ti ice VI mükemmel ama pa halı diyorsar eski Kral ( ) Multi ce III'de hala gundemde

CEVAP 2-) Bu protect işaretini DIR MASTER programı ne yapman veya kaldırman mümkun

CEVAP 3-) Püf noktası Köşesinin adresi: PÜF NOKTASI - ŞAHİN DER YA - MAŞUKLAR YOKUŞU NO 2.2 80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

CEVAP 4-) Sonsuz hak yapman mum kun değil ama oyun eski yapım ise sprite kil er seçeneği ile çarpışmalar ka d r man kumkun.

CEVAP 5-) Bu çıkan k.lit değil yalnızca Makine Dili programlarının b lgi adresidir. Bas c programlar nın iste en mesini enge lemek için POKE 775 1

CEVAP 6-) Myth'in kitapc ğını burala ar da bulman mümkün değil Ama derg mızın 25. sayısında MYTH gemiş b r şekilde açıklandı. Sen ne yap yap o say yı edin

CEVAP 7-) Püf noktası daha çok Am gaya hitap ediyor ama Commodore da bir oyunu Pauselamak için genelde P veya Run Stop tuşuna basman mümkün.

CEVAP 8-) Bu konu as inda o kadar genişki. Bu konuda ilerde bir çalışma yapmay düşünüyorum. Ama genel ola rak k.rma işlemi kartuşlar aracı ğ le olur. Program parçalı ise kopya anırken hangi Tracklar arasında old.ğu araştırılır

CEVAP 9-) Hayır yalnızca hafızayı artırıyor ama dizilize res mlerde titreme olayını kaldırıyor.

CEVAP 10-) Evet var Fiyatı 350 000 TL

METAL METAL META.

SORU 1-) Son zaman arda çıkan (es kide olabilir) diskette adventure oyunları soylermisin ?

SORU 2) D sketten kasete kısa oyun ları çeviriyorum ama yüklemesi çok uzun sürüyor. Bu yüklemeyi nasıl kısalta bilirim ?

SORU 3-) Iron Lord veya Pirates tipi oyunlar var mı ?

BURAK BEĞEN / ISTANBUL

CEVAP 1) Guild of Thieves, Jinxter, Bg Slaze, The Pawn, Fish.

CEVAP 2-) Çekim olayında turbo kullanman lazım Bu turboyu herhangi bir bilg sayarcıdan a abilirsin

CEVAP 3) Konu olarak bağdaşmasada DeJavu, Ori Imperum, Sim City sen bayağı oyalar

YOYOOOOO DUDEZ ! ! !

SORU 1- Benim bilgisayarda Input komutu verdiğimde sonuna birde $ işareti koymadan çalışm yor, bu normal mı ?

SORU 2- Graphic Adventure Creator adı programda çok zor grafik çiz lağ söyleniyor bu doğru mu ?

SORU 3) Piyasada Graphic Adventure re veya Text Adventure yapan program varmı ?

SORU 4-) Gelen orjinal oyunlar arasın da hiç Adventure yokmu ?

SORU 5-, Benim kasette ikı ayrı MYTH mi var.kisde çalışmıyor, piyasada çalışan MYTH var mı ?

SORU 6) MAC bir sayıda bitirdiğimiz oyunların kendimiz nde yazabileceğini soyledi. bu nasıl olacak ?

SERCAN ŞENGÜN Üsküdar / ISTANBUL

CEVAP 1-) Input komutuyla verilecek bilgi say ise nputtan sonra $ işaret gelmez Eğer karekter ise $ işareti koy man şart

CEVAP 2) Evet pek kolay değil ama ben o programla çizilmiş bir çok pro gram gördüm.

CEVAP 3) Var ama kaset kullanıcıları için değil

CEVAP 4-) Adventure olarak Guild of Thieves geld

CEVAP 5) Kasette MYTH sorunsuzca çal ş yor, sen n aldık arınkay l hatasıdır

CEVAP 6) Eğer bir oyunu bitirm ş o up tabiki bizim yayınlamamış o.mamız azımı yay n anmasınıuygun görüyorsan z akıcı br anlatımla çok k sa olmayacak biçimde (çokta uzun olmasın) yazın ve gönderin

KASETSAYAR ???????????

SORU 1-) Sim City de Save edince ekran siyah oluyor beklemelimiyim ?

SORU 2-) Castle of Terror'de yaşlı adama hangi sözlerle içki smarl yapılırım?

SORU 3-) Kasette Hobbit, Lord of the Rings, Graphic Adventure Creator var mı?

SORU 4-) Size ufak kendi yaptığ m programların listesin gönderirsem yay.nlarm sınız ?

UMUT YILDIR

CEVAP 1) Sim City'nin kasette olan versionunu sağlam bu mari mucize ama save bö.umünün çalışmadığı ortada .

CEVAP 2) Offer a drink .

CEVAP 3-) Evet üçüde var. Fiyat konusunda Beşiktaş Bılgısayarla konuşacaksın

CEVAP 4-) Bu programın ne işe yaradığı ile ç şır

I ALA TORONTO COCO

SORU 1-) Oyun programlarının başlangıç adres. nasıl bulunuyor ?

SORU 2-) Graphic Adventure ismli programın nasıl kullanıldığı hakkında bilgi verirmisin ?

SORU 3) Commodore 64 için kasette ç kan en son strateji ve adventure oyunları hangileridir ?

SORU 4-) Times of Lore'un kaset için tam versiyonu var mı?

SORU 5-) Sayfa adedini artırmayı düşünüyormusunuz ?

EMRE YEĞEN Erenköy / İSTANBUL

CEVAP 1-) Bknz. Mektup 1 Cevap 1

CEVAP 2-) Bu program ayrı olarak ilerki sayı arımızda açıklanacak

CEVAP 3-) Diplomacy son gelen en iyi strateji oyunlarından

CEVAP 4-) Times of lore un orjinalı geldi

CEVAP 5-) Mektup sayısı arttığı doğrultuda sayfa sayısında artacaklır. Bu aylıkta bu kadar sizler bana yazmaya devam edin 64 culerin geleceğini parlak görüyorum

BARIŞ YALÇINKAYA
KANAL 64
MAŞUKLAR YOKUŞU 22
80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

GERÇEK orijinaller

GENEL DAĞITIM

NOKTA

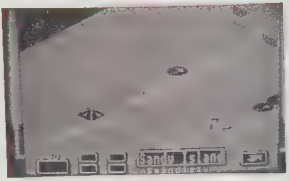
DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Tunalı Hilmi Cad. Kuğulu İşhanı no 123/45
KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL.: (4)127 75 22 (5 Hat) Fax: (4)127 28 03

Soft

ORIJINAL OYUN ÇAĞI BAŞLADI
GERİSİNDE KALMAYIN...
ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN
COMMODORE AMIGA ve PC BAYİLERİ
BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR:Şehit asım cad.no 51/6 Tel:160 82 11 BEŞİKTAŞ-İST.
SHOW BİLGİSAYAR: Hasfırın cad.Sinanpaşa İş Merkezi Tel 158 13 56 BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP:Nadide Sokak no 33 Tel:584 19 44 MERTER İSTANBUL
SKY BİLGİSAYAR:Ebuzziya cad.Özgiray pasajı Tel: 583 54 03 BAKIRKÖY-İST.
AMIGA CENTER: Valikonağı cad. no 109/38 Tel. 148 43 83 NİŞANTAŞI-İSTANBUL
GALLERIA COMMODORE CENT Ataköy Tel:560 20 14-15 İSTANBUL
WARNER HOME VİDEO:Bağdat Cad.no 206Tel:355 12 40 SELAMİÇEŞME-İST.
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR:Hatboyu cad.Adalı pasajı Tel. 572 38 01 BAKIRKÖY
CLUB ELITE:İhlamurdere cad.no 149 /4 Tel:161 08 47 BEŞİKTAŞ İSTANBUL
SERRCOMP 90 Rıhtım Cad.Başçavuş Sok. Bayraktarhanlı.ıt 1Tel:337 08 98KADIKÖY
OKAN ELEKTRONİK:Karanfil Sok. Karanfil Pasajı no 3 10 Tel:131 08 98 Kızılay
İZNOVA BİLGİSAYAR:1391 sok.no 5/2 Tel. 22 36 10 ALSANCAK-İZMİR
ZENGER COMPUTER CENTER:Sümer sok no 6/8 Tel: 22 66 66 KIZILAY-ANK.
MİCROSHOWY: Tunalı hilmi cad.Seğmenler çarşısı 96/35Tel:168 36 47 K.Dere ANK.
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR
İSTANBUL DAĞITIM
SAFA
TANITIM
Şehit Asım Caddesi Maşuklar Yokuşu no 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL.: (1)159 70 62-159 70 63 FAX:(1) 159 70 62

SPIN



Commodoreca bir zamanlar Marble Madness, Boby Bearing gibi oyunları oynayıp da severler, şimdi tanıtacağım Spindizzy Worldu hemen alıp gururla arşivlerine katsınlar. Spindizzy Worldsda topaça benzeyen bir cismi yöneterek isometric 3 boyutlu ekran lardaki bazı objeleri topluyoruz. Bunlar dan kimisi Küre kimisi Kristaller kimisi de bayrak. Topladığın zbu cisimler çoğu ekranda bölümleri geçmenizi sağlarken aynı zamanda da yakıtınızı arttırıyor. Yalnız bu cisimleri toplayabilmek için yakıtınız ve sürenız b tmeden bazı o aylar, gerçekleştirmelisiniz Oyunda ateşe basarak hız kazanabilirsiniz. Ayrıca her dünyayı bitirdiğinizde bir bonus bölümü var. Oyunu programlayanlar yönettiğiniz cisme GERALD adını vermişler (Geographic Environmental Reconnaissance And Land - Mapping Device). Geraldı yüksek bir yerden ya da düşmemesi gereken bir yere düşürürseniz yakıtı azalıyor Oyunda kullanılan tuşlardan P Pause durumuna geçirir, Mye basarsanız o bölümün haritasını görebilirsiniz. Oyunu yüklediğinizde çeşitli ayarlamalar yapabileceğiniz bir menu çıkıyor Burda dilerseniz oyunu kaldığınız dünyadan save iyebilirsiniz. Gerekli ayarlamalar dan sonra hangi dünyaları oynayacağımızı soruluyor. Easyi seçersek 6 küçük 1 büyük, eğer Hardı seçersek daha zor olan 24 küçük 1 büyük dünyada oynuyoruz. Yardımcı olması açısından Easynin açıklamasını veriyorum

TUTORIAL

İlk önce sağ üstdeki ikı yerden üstdeki ne girin Kristallerin gen dönün ve altdakine girin Art köşedeki mavi düğmeye sonrada yuvarlak sarı düğmeye bas p açılan yoldaki ikı kristalı toplayıp geri dönün. Sağ altdaki bölmeye girin Kırmızı düğmeye basıp platformu hareketlendirin üste çıkıp ikı kristali alın ve yeşil düğmeye basıp kırmızıya dokunmadan aynı işlemi diğer tarafda yapıp gen dönün. Sol üstdeki yere girip üç lambayı yakıp kristalleri toplayın. Artık sol altdaki yere girebilirsiniz. Burda ilk önce yeşil düğmeye basın, sonrada bayrağı alıp yeşil platformdan yukarı çıkın.

RAMP RUN

Üç bölümden oluşan bu dünyada süre dolmadan bölüm sonlarına ulaşmalısınız Kristalleri topamazsınız şart değil ama toplarsanız iyi olur.

SPLİT UP

İlk önce sağ üste girip Küreyi alın, dönüşte ilk bölüme girin. Burada üst tarafda önce kare şeklindeki yeşil düğmeye bir kere sonrada yuvarlak yeşil düğmeye bir kere basarak hareketlenen platformlar üstünde ilerleyip kristalleri alın. Aldıktan sonra önce kırmızı düğmeye basıp üste çıkın sonra yeşil düğmeye basıp ilerleyin ve Kristalleri alın, aşağı inerken sarı kare düğmeyi kullanın. Geri dönün ve sağ alta girin. Düğmelere basarak ve Kristallerin alarak oluşturacağınız yollarda ilerleyin ve işiniz bitince geri dönün. Sol üstdeki yere girin. Bu bölümde de rampalardan hız alarak zıplayın ve yerdeki koyu renkli yerlerden zıplayarak kristalleri alın. Sıra sol altda. Burda sadece rampaları çıkıp kristalleri toplayın.

LAVALİTE

İlk önce sol alta girip kristali alın ve aşağı inip yeşil lambanın üstünden geçin. Kristalleri alıp sarı lambayı yakıp, yeşil lambanın üstünden geçin. (Lamba sönücek). Yukarı çıkıp beyazı yakın Burdan kristal alın. Yukarı çıkıp tekrar aşağı inerek yeşil lambayı yakın

DIZZY
-NEW WORLDS

ve tantadan sola yukarı ilerleyin. Kris- ... n. Köşe erdeki kureleri toplayıp te peye çık n ve bu dunyayı da tamamlayın.

lı alıp mavi amban n üstunden pıram din ustüne geçin, erdeki ik. kr sta arı alıp pıramidin tepesinden hızlanıp, avın ustunden hızla geçin, kristali al n ilerleyip platformla çıkıp burayı bitirin. Şimdi geldiğiniz yer sadece joystick hakim - yeti ıstıyor, ilerleyip bayrakları toplayın ve sonraki bölüme geçin. Bu bolumde aynen Pac-Man gibi. Yaratıklara yaka lanmadan labirentin içindeki Krista er toplamalısınız

QURDARANT 2

Sağ uste girin sarı düğmeye dokunup aşağı ının ilerleyip kristallen toplayın ve yukarı çıkıp burayı bitirin, artık Krista alabilirliniz. Şimdi sol uste girin rampalardan hız alarak karşı taflara atlayın ve kristalleri toplayıp geri donun. Sağ a ta girin labirentteki mavi kurelerin heps n topladıktan sonra geri dönüp sol a ta peye çıkın ve bu dunyayı da tamamlayın

GARGOYLE

Hemen köşelerdeki kureleri toplay n, sonra sarı düğme erden birine bas n ve yerdek. yeşil düğme.ere değmeden açılan yolcan ilerleyin. Burda ilk önce so uste g din ve kırm zı düğmeye bas p platformu hareketlendirin. Tam ortaya ge ince mavıye basıp durdurun, kureleri topladıktan sonra, platformun ustunden gın düğmeye değmiyecek şekilde zıplayın. Sağ altdaki açılan yo.- dan ilerleyin. Kureleri toplayın, mavi duğmenin üstünde durarak kapının iyice açılmasın bekleyin. Hızla fırlayarak çıkın ve sağ üstdeki yere girin. Burda da düşmemeye dikkat ederek bütün kureleri toplayın. Artık büyük dunyaya gırebilirsiniz

EASY DIZZY

Bu bolum surat ve hakimiyet ıstiyor. Ilk bolumde düşmeden ve yaratıklara değmeden bitirme ulaşın. Sonrakinde ise rampalardan hız alarak karşı taflara atlayın ve bayrakları toplayıp sonrakine geçin. Burda da bulunduğunuz yenn sol üstündeki delikten içeri girin ve once sağ ustdeki sonra sol alttaki duğmelere bas p ilerleyin.

Evet Easy bolumündeki dünyaların açılınması böyle. Spindizzy Worldsun en çekici yanı 3 boyutlu isometric dünyaların birbirinden güzel grafiklerle dizayn edilmiş olması. Oyun zevkli olduğu kadarda değişik. Son zamanardakı iyi oyunlardan biri. Spindizzy Worldsu alın, sizinde bir GERALDiniz olsun.

TOLGA SAVAŞCI

Narco Police

Polisler... Yaşamın sadık koruyucuları. Acaba özel bir polis biriminin büyük bir erolin... şebekesini yakalamak için nelere katlanmak zorunda olduğunu biliyormusunuz? Hayırmı? Ama Narco Police'i yapanların bunu iyi bildikleri anlaşılıyor Çünkü oyun oldukça gerçekçi. Bu ilginç dünyaya el atıp, suçluları...

Kurşunlarınızla ceza landırmak istiyorsanız yapacağınız tek şey bilgisayarınıza gidip şu iki sihirli sözcüğü söylemek: Narco Police (eğer suratınıza baka kalırsa, bir de parayı göstermeyi deneyin. Eminim parayı gösterince ne demek istediğinizi anlayacaktır!) Oyun polislerin eroin kaçakçılarının odasına girişi temsil eden güzel bir helikopter grafiyle başlıyor Sonraki ekranda ilk önce joystick'i ocağa tıkın ve tünel seçimine geçin. Burada 5 tünel girişi var, sağ alttaki grup numaralarını teker teker seçin ve tünellere yerleştirin. Önceki ekrana dönünce bu sefer sola tıkın, silah seçimi... Burada derin bir soluk alın ve karşınızdaki ölüm makinalarını seçmeye başlayın. Seçebileceğiniz 9 değişik birim var. Şimdi bunlara kısaca bir göz atalım...

1) Cartride 12 Cal Oyunda taramalı tüfeğinizde kullanabileceğiniz iki çeşit kurşun var. İşte bunlardan ilki ve daha hafif olmasının yanı sıra kullanırken seri ateş edebildiği için epey faydalı.

2) AA- 1 Cartridge 12 Cal: Diğer kurşunda işte bu. Özelliği daha güçlü olduğundan karşınıza çıkan makinalı tufek yuvalarına karşı kullanabileceğiniz tek silah. Fakat seri ateş imkanı yok.

3) T-71 50mm Mini Missile: Oyunda 3 tip füzeniz olup adındaki "mini"den de anlaşılacağı gibi en güçsüzü. Gerçekçi olmak gerekirse pek bir işe yaramıyor

4) T-71 50mm Eppansive Warhead: İşte favorim. Karşınıza çıkacak olan düşmanlara ölümün acı tadı hakkında kesin bir fikir veriyor!... Ayrıca karşınıza çıkan toplara karşı kullanabileceğiniz ideal füze bu

5) T-71 50mm Epplosive Warhead: Patlayıcı başlıklı bu füzeyle karşılaşan düşmanlara cehennemi sıcaklığıyla yanardağ patlamasının bir karışımını sunabilirsiniz. Daha kısa menzili fakat daha etkilidir

6) Demolition equip. Uzaktan kumandalı olan patlayıcılar ateşlemeniz için kullanacağınız malzeme

7) Advanced Medical Kit: Umarım düşmanlarınızın uslu olanları öldürmek isteyecekler. Eğer medical kit alırsanız tedavi olabilirsiniz

8) T9 Turtle. Kaplumbağaların kendilerini korumak için kullandıkları tek şey kabuklarıdır İşte polislerinizi korumak için onlara kaplumbağa muamelesi yapmayı kabul ediyorsanız (!) bunu alın Şaka bir yana gerçekten çok faydalı olan çelik yeleklere her grubun ihtiyacı var.

İlerlerken kullanacağınız kurşun tipini joystick'i aşağı çekerek seçebilirsiniz. Ayrıca gerektiğinde bilgisayar sizi "change ammo" diyerek uyarıyor. Unutmamanız gereken en önemli şeylerden biri kurşunlarınız nasıl bir oldu.

Joystick'inizi aşağı çekerken fireа basarsanız karşınıza bir menü çıkacaktır Şimdi bu önemli menüye bir göz atalım; Cont. Menüde, istediklerinizi ayarladıktan sonra çıkmaya yarar.

k: Adamlarınız yara aldığında, tedavi görmesini sağlar.

t: Silahlarınızı birliğinize paylaştırır.

SC: Bir gruba yedek bir polis göndermeye yarar.

M1."Mini Missile"ı kullanmanızı sağlar.

M2 Expansive Warheadı kullanmanızı sağlar.

M3. Explosive Worheadı kullanmanızı sağlar

G1: 1. grubu yönetmesini sağlar

G2: 2. grubu yönetmesini sağlar

G3: 3. grubu yönetmesini sağlar

LI: Terminaller hazır olduğunda, onları kullanmanızı sağlar. "Terminal ready" yazısıyla hazır olduğunu anlayabilirsiniz

GO: Oyunun sonuna geldiğinizde, oyunu bitirmeye yarar.

Abor: Oyunu abort eder.

SE: Uzaktan kumandalı patlayıcıları kullanmanızı sağlar.

Activade: Patlayıcıları kullanılır duruma getirir.

Göreceğiniz diğer menü ise, terminal hazır olduğunda, LI komutunu kullanınca karşınıza çıkar. Bu menüde 6 seçenek vardır,

OD (Open doors). Bir bölümdeki tüm kapıları açar.

DG (Deact Gurs) Bir bölümdek. bütün makinaları kapatır

DC (Deact Cameras): Bir bölümdeki bütün kameraları kapatır.

S (Status): O anki durumunuzu öğrenebilirsiniz.

M (Map): O bölgenin haritasını gösterir.

L (Logoff). Bilgisayardan çıkmanızı sağlar.

Oyun ekranı ise şöyle; en üstte hangi grubu yönettiğiniz, radarınız, pusulanızı kullandığınız kurşun tipi ve kalan tedavi malzemeniz bu unuyor. Ekranın üçte bir büyüklüğündek. bölümde polisiniz düşmanlarla savaşıyor. Yanında ise zaman zaman oyunla ilgili notların görüneceği bir kısım yer alıyor. Alttaki boşlukta ise gerektiğinde menüleri izleyebilirsiniz Güzel grafikli bir oyun, ayrıca efektlerde oldukça iyi. Ölümün o soğuk nefesini hissedebilecek kadar kapılabileceğiniz bir oyun. Hatta yavaş yavaş karşınıza haklı yabileceğiniz bir kaç serseri daha çıkması için dua etmeye başlıyorsunuz. O serserileri teker teker yere sererken çok eğleneceğinize eminim...NOT: Yardımları için Ali Palaya teşekkür ederim.

ÜMİT ÖNCEL

İŞTE HAYALİNİZ GERÇEK OLDU

THE HOME COMPUTER CLUB

Sayın Commodore 64 & AMIGA kullanıcısı

* Siz Türkiye genelinde bugün en çok satılan ev bilgisayarının en iyisinin sahibisiniz. Peki ya program ihtiyacınız! Eminizki bu konuda son programları severek kabul ederdiniz. **MICROSHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ** Türkiye genelinde uygulanmak üzere **THE HOME COMPUTER CLUB** üyelerine bu imkanı sağlamaktadır

* Ayda sadece 25.000 TL. ödeme ile

COMMODORE 64 sahipleri:

- 1 adet bilgisayar mecmuası
- 1 adet kaset veya disket
- 20 adet oyun programı

AMIGA sahipleri:

- 1 adet bilgisayar dergisi
- 1 adet disket
- 5 adet oyun programını

ücretsiz olarak alabilecekler

* Üyelerimize ücretsiz verilecek olan Software&Hardware seçimi klübümüzce yapılacaktır

* Bu klübe üye olarak en son yayınlanan hardware çeşitlerini indirimli olarak alma imkanına kavuşacaksınız

* 18 yaşından küçük üyelerimiz, lütfen velilerinizden izin almayı unutmayınız, ve lütfen isteklerinizi velilerinize yaptırınız

* Üyelik aidatınızı aylık veya üç aylık olarak ödeyebilirsiniz.

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

MICRO SHOWY BILGISAYAR MERKEZI

Türkiye İş Bankası
Kavaklıdere Şb. Hesap no:277189

Yapı Kredi Bankası
Kavaklıdere Şb. No.007786-7

* Üyelik aidatınızı yatırdığınızadair banka dekontunun fotokopisini adresimize gönderiniz. Adınızı soyadınızı, adresinizi yazmayı ve 2 de fotoğrafınızı eklemeyi sakın unutmayınız. Üye kartınız ve bilgi formunuz hemen, ücretsiz hediyelerimiz her ay hardware ve software listeleri ile birlikte adresinize gönderilecektir

Not. Bilgisayarınızın markasını mutlaka belirtiniz.
Lütfen PTT gönderme ücretini aidatlarınıza ilave etmeyi unutmayınız.

* Klübümüz, koşulların değişmesi halinde bir ay önceden bildirmek şartı ile aidat miktarını, hardware ürünlerine uygulanacak olan % miktarını değiştirebilir

HEPSİ BUNUNLA BİTMİYOR

MICRO SHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ

TunalıHilmi Cad.Seğmenler Çrş.no:96/35
Kavaklıdere-Ankara
Mağaza Tel:167 28 47-168 36 47
Büro Tel: 127 75 22
Fax:127 28 03

Merhaba arkadaşlar. AMIGADOS yazı dizimizin ilerleyen sayılarının birinde yine beraberiz. Geçen aydan kalan komutlarımıza bu ay da devam ediyoruz ve yazı dizimizi noktalıyoruz. Artık birlikte olamayacağız. Bu kadar demagojiden sonra açıklamalarımıza geçiyoruz. Geçen aydan kalan komutlarımız :

DATE

Date komutu sistemin tarih ve saatini ayarlamakta kullanılır.

Kullanımı :

DATE tarih saat

Örnek :

DATE 01 05 90

DISKCOPY

Eğer X - Copy Professional' ınız yoksa üzülmeyin. AMIGA' nızla aldığınız Workbench disketinde onunla aynı işi yapan , ama biraz daha yavaş olan bir program mevcuttur. Kullanımı Diskcopy birincidrive to ikincidri ve şeklindedir.

System/Diskcopy df0: to df0: Internal drive'dak' disketi kopyalar. (RAM disk kullanarak)

System/Diskcopy df0: to df1: Internal drive'dak disketi External drive'a atar. RAM disk kullanmaz.

ECHO

ECHO komutu tek satırlık bir yazıyı ekrana bastırmakta kullanılır.

Kullanımı :

ECHO " yazı "

Örnek :

ECHO " 64' ler "

ENDCLI

O anda aktif olan CLI'yi kapatır. Eğer başka CLI açmamışsanız ve Workbench yüklenmemişse ortada kalakalırsınız.

EVAL

Eval ile bazı matematiksel operasyonlar gerçekleştirebilirsiniz. Bunların arasında toplama , çıkarma , çarpma , bölme , kalan bulma , and , or , not operasyonları gibi fonksiyonlar yer alıyor.

Kullanımı :

EVAL işlem

Örnek :

EVAL 6 * 3

EXECUTE

Execute komutu ile bir script dosyasını işletebilirsiniz. Dosyadaki tüm komutlar sıra ile yerine getirilir.

Kullanımı :

Execute dosyaadı

Örnek :

Execute s/startup-sequence

FF ile yazım işlemlerini yaklaşık % 20 hızlandırabilirsiniz. Ayrıca 8*8 ölçülerinde bir system fontunu da install edebilirsiniz.

Kullanımı :

FF ya da

FF fontadı

Örnek :

FF

FF topaz.font

FILENOTE

Filenote herhangi bir dosyanın 'comment attachment' olarak bilinen , kısa mesajlar yazabildiğiniz bölümüne mesaj yazmak için kullanılır. Bu işi Workbench'ten bir program ikonunu klikleyip Workbench menüsünden info'yu seçerek de yapabilirsiniz. Kullanımı şu şekildedir :

Filenote dosyaismi , mesaj

Eğer Workbench'den info' yu seçerek bilgi almaya çalıştıysanız orada FILENOTE ve mesajınızı görebilirsiniz.

FORMAT

Workbench'ten Initialize ile yaptığınız işi yapar. Kullanımı Format drive Name: isim şeklindedir. FORMAT işlemiyle bir disketi tamamen silersiniz.

System / Format df0: name disket : DF0: daki disketi formatlar.

INFO

INFO komutu ile o anda bağlı olan sürücüler ve sistem hakkında bilgi alırsınız.

Kullanımı :

INFO

Örnek :

INFO

INSTALL

Disketlerin bootblock'larıyla ilgili işlemlerde kullanılır. Disketin bootblock'u silinebilir , iptal edilebilir , kontrol

64'ler sayfa 20

edilebilir. Bootblock disketi AMIGA'nız taktığınızda bilgisayara ne yapacağını belirten bir bölgedir. Bootblock türleri çok fazladır. Normal AMIGADOS bootu, utility boot'lar,virüs boot'lar ve oyun bootlar'ı olarak ayırabiliriz. Normal AMIGA DOS bootu sistemi kontrol eder ve startup-sequence'i işletir. Eğer startup-sequence yoksa boot işlemi kesilir. Utility boot'ları drive'ları açıp kapamaya, ek hafızaları aktive/dezaktive etmeye, virüs öldürmeye ve daha bir çok işe yararlar. En tanınmış olanı Scoopex tarafından yapılan mavi renkteki Utility-Boot'tur. Son zamanlarda utility-boot yapan cracker grupları oldukça arttı. Bunların arasında Crystal, Cytax, Archaos, Anarchy gibi grupları sayabiliriz. Bir de virüs bootları var. Bunlar AMIGA'nın kontrolünü taşıdıkları virüslere bırakırlar. En tanınmış boot virüsleri bir çok versiyonu olan Lamer Exterminator, Obelisk Crew virüs, Byte Bandit, Disk Doctors virüsleridir. Oyun bootu olarak ise Psygnosis tarafından yapılan oyunların CLI açmadan direk yükleme yapmaları örnek gösterilebilir. Bu trackloader adı verilen bir sistemle gerçekleştirilir.
Kullanımı :
Install df0: Internal drive'daki diskete bootblock yazar.
Install df0: noboot : DF0:daki disketi non-bootable yapar.
Install df0: check : DF0:daki disketin boot block'unu kontrol eder. Eğer bu bir standard boot block değilse disketinizde büyük ihtimalle bir VIRUS vardır ! Virusleri temizlemek için ya disketi Install edin ya da bir virus killer kullanın

LIST

List komutu Dir komutu gibi disketteki dosyaların listesini ekrana getirir. Ancak bazı ekstra özelliklere sahiptir. Örneğin sadece directory'leri ya da dosya isimlerini ekrana getirebilirsiniz. List komutu ayrıca her dosyanın byte olarak uzunluğunu da ekranda gösterir.
LIST DF0: DF0: daki dosyaları ekrana getirir.
LIST DF1: QUICK : DF1. deki dosyaları ekrana getirir ve her dosyadan sonra boşluk basmaz. Böylece daha hızlı listing alabilirsiniz.
LIST DF0: BLOCK : Liste verirken dosyaların uzunluğunu byte olarak vermek yerine block olarak verir. Commodore 64 kullanmış olan okurlarımız 1541 disket sürücüsünün bir blokta 256 byte bilgi depoladığını hatırlayacaklardır. AMIGA'nız ise bir blokta 512 byte depolayacak şekilde tasarlanmıştır. Bu seçenekle dosya isminin yanında (bytesayısı / 512) + 1 olarak dosyanın uzunluğu gösterilir.
LIST DF0: FILES : Sadece dosyaları ekrana getirir.
LIST DF0: DIRS : Sadece directory'leri ekrana getirir.
Tabii ki bu komutların birkaçını bir arada kullanabilirsiniz. Örneğin şöyle bir komut vermek mümkündür :
LIST DF0: FILES QUICK BLOCK

LOADWB

Loadwb komutu Workbench'i yükleyip başlatmakta kullanılır.
Örnek :
LOADWB

NEWCLI

Yeni bir CLI açmakta kullanılır. Aynı anda açabileceğiniz CLI sayısı hafızanızla orantılıdır.

PROTECT

Protect komutu bir dosyanın okunabilir , yazılabilir ya da silinebilir olup olmadığını belirlemek için kullanılır.
Protect df0: abc +r
Bu komut disketteki abc adlı dosyanın r (readable) bitini on hale getirir.
Protect df0: abc -d
Bu komut disketteki abc adlı dosyanın d (deleteable) bitini off hale getirir.
Bunlardan başka bir de w (writable) biti vardır. bu bit bir dosyanın üstüne kayıt yapacağınız zaman kullanılır.

RUN

Run komutu bir programı çalıştırırken onun CLI'den bağımsız olarak çalışmasını sağlar.
Run program : Bu komut program adlı dosyayı AMIGA'nın Multitasking yeteneğini kullanarak CLI'den bağımsız olarak çalıştırır.

RENAME

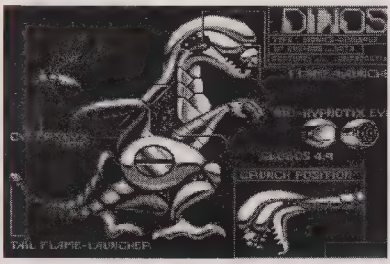
Rename komutu bir dosyanın ya da bir directory'nin adını değiştirmek için kullanılır.
Evet yazı dizimizin sonundayız. Artık bir sorunuz olursa o zaman ustam Profesör Trouble'a başvurun.Hoşçakalın..
BAHADIR AKCAN

Metal

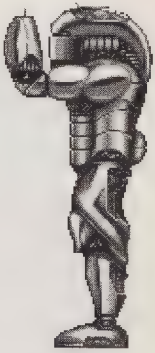
Garip canlıların ve bir sürü düşmanınızın bulunduğu garip bir gezegene geminizin düştüğünü farzedin. Bu gezegende sahip olduğunuz harika bir robot olan CYBORG (Yarı nsan, yarı robot) ile s zı yok etmek isteyenlere karşı savaşmak istersenız, METAL MUTANT tam size göre bir oyun demektir Oyunun kahramanı olan CYBORG, kendisinden başka ki farklı robota dönüşebiliyor. Bu robotlar, güçlü lazer silahları ve torpidolarıyla Tank ve alevleriyle DİNO. Oyunda ilerlerken karşınıza çıkacak zorlukları, bu yeneceksiniz. Her ro- ı ayrı silahları ve gö-

erlerken robotları ık için joystickiniz. atla je basabilirsiniz. veya bu ışı klavyeyi kullanarak yapabilirsiniz. Klavyede F-1 Cyborg, F-2 Dino, F-3 ise Tank durumuna geçmenizi sağlar. Oyunu sadece klavyeyle de oynayabilirsiniz. Sağ taraftaki sayı tuşları yönünüzü belirler. "Shift" ise ateş etmenizi sağlar. Esc ile oyunu dondurabilirsiniz Oyuna başlamadan evvel karşınıza 4 seçenek çıkar. Start ile oyuna başlarsanız. Training ile oyunu belli bir yere kadar sonsuz hak oynarsınız. Save ile oyunu belli yerlerse diskete kaydedersiniz. Info ile oyunu yapanların isimlerini görürüsünüz. Oyuna tropik bir ormanda başlıyorsunuz. İlk başta yapacağınız hareketler kısıtlı. Yolda bulacağınız program kartuşlarıyla hareketlerini zi çoğaltacaksınız. Tank durumuna geçin ve sağ ilerleyin. Biraz sonra karşınıza şışman ve in garip bir yaratık çıkacak. Hemen sağ+ateş ile arka arkaya lazer atmaya başlayın Eğer bunu yapmakta gecikirseniz yüzünüze birkaç ateş topu yerseniz. Bunu yok edin ve ilerleyin. İlerde Cyborgun iki dövüş silahını kullanmasını sağlayacak kartuşu bulacaks nız. Bunu alın, böylece artik Cyborg modundayken sağ+ateş ile baltan zı, sağ alt çapraz+ateş ile ucu sivri savaş aletinizi kullanabilirsiniz Dino moduna geçerek devam edin. Burada yeşil bir su birikintisinden yeşil ve düşman yaratıklar çıkacak. Ellerindeki sivri mızraklar gücünüzü azaltır. Bunlara dikkat ederek sağ+ateş ile onları ısırın ve yok edin Bunlara birkaç ekran boyunca tahammül etmelisiniz. Ayrıca hepsi yok olmadan ekranı geçemezsiniz. Daha sonra tepeden yarasalar size saldırıyorlar. Yukarı+ateş ile yani Dinonun ağzından çıkardığ alevlerle bunları yok edeb lirsiniz.

O kadar ilkellikten sonra buraya alışmanız biraz zaman alır Teknoloji ile birlikte savunma silahları ortaya çıkıyor. Yukarıdaki aletlerin altından yuruyerek ge-

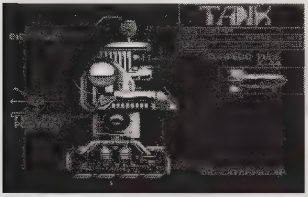


Sayfa 23



Mutant

çersiniz ıkı hamburger ekmeğının arasına lyı uyuyacak bir duruma gelirsiniz (Nihohoho) Buraları atlayarak geçin. En sonunda karşınıza bir bilgisayar çıkıyor ve Fransızca bağlantı kurup kuramayacağınız soruluyor. Bu soruda Oui cevabını verin. Z-41 kontrolleri tersine çevirir. Z-35 ile Cyborgunuzu nıçkınıktutar. Fakat Z-21 ile Tankınıza radar yeteneği verilir. Böylece sol alt bına hakkında bilgiler ve kafası na göre takılan, bumerang atan en güçlü robot hakkında bilgıler alıyorsunuz. Eğer bu robota rastlarsanız tüm kapıları kilitliyor ve size bumerang ziyafeti veriyor. Bu sırada karşınıza elin de dönen bir testere olan garip bir robot karşınıza çıkabılır. Bunu Cyborgla yok edebilirsiniz. En üst katta enerji aracı var. Enerji aldıktan sonra sağa ilerleyin Karşınıza bir boşluk ve havada duran küçük bir araç çıkacak. Bu aracın üstüne atlayın. Ateş le gaz verirsiniz. Bıraz fazla ve ya az gaz verırsenız üstteki veya alttaki lazerler tarafından yok edılırsiniz. Hafif hafif gaz vere rek karşıya geçin. Araç sızı bıraktıktan sonra geriye dönecektır. Karşınıza çıkacak çeşıtlı yuksekliklerdeki sütunları halat atarak geçin.



çapraz+ateş ile Tankınız nöbetçi robotun bınanın hangı katında gezindiğini bildirir. Z-64 ile ekran ışıklarının rengi değişir. İlerlemeye devam edın ve asansöre binin Tam ortasına gelin. Asansörle istədiğiniz kata çıkabilirsiniz. Her katta bir bılgı sayar ve onu koruyan robotlar vard r. Örneğin tepenizde uçan yuvarlak bir robot size ateş açıyor ve Tank ile bunu yok edebilmenize rağmen bu iş çok zor. Bilgısayarlardan çeşıtlı şıfreler, Bir müddet sonra küçük bir uçak size torpil atıyor Tank ile bunu yok edin. Bir ekran sonra bir filo tarafından torpılenıyorsunuz. Bunlarıda yok edin ve halatınızı kullanarak ilerleyin. Daha sonra karşınıza havada sağa ve sola ilerleyen bır düzlem çıkacak. Bunun üstüne atlayın ve yukarı çıkın. Başlıktan Cyborg ile atlayıp robotu yok edin. İçeri girin ve bilgısayarı kullanın. Spot ile ışıkları söndürebilir, Temposo ile oyunu yavaşlatabilirsiniz. Fakat Salle-Estomac seçeneği ile nöbetçi robotu en alt katta sıkıştırabilirsiniz. Bu seçeneği seçin ve sağdakı aletin altına gırip ateşe basın. Asansöre ışınlanacaksınız. En alt kata ınin ve soldan odaya girin. Burada bır düğme var ve bunu nöbetçi robot koruyor. Nöbetçi robotu yok edebilirsiniz bu düğmeyi kullanabilirsiniz. Bundan sonrada bilgisayarlardan alacağınız bılgilerde kullanarak oyunu bıtırebilirsiniz Metal Mutant şimdiye kadar gördüğüm en güzel oyunlardan biri. Bu kadar şey tek diskete nasıl sığmış anlayamadım. Özellikle arka planın devamlı hareketli olması oyuna başka bir hava veriyor. Bu oyunu acilen temin edin ve hayatınız boyunca silmeyin Böyle bir oyunun en azından kenarda köşede durması her zaman için iyi olur.

ÇAĞRI DÖRTER

SEKA

BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK

64'ler

Herkese selam, geçen iki ayda köşemizi kaplayan masterseka 1.70 'in açıklaması sonunda bitti Sonunda Assembler komutlarının açıklamasına devam edebileceğiz. Nerde kalmıştık... Şu anda elimde iki ay öncesinin dergisi var içinden Seka Assembler köşesini aramaktayım. Ohhh ! sonunda buldum. Matematiksel komutları bitirmiştik. Değer karşılaştırma komutlarından da TST komutunu görmüştük. Bu ayki konumuz CMP komutu. CMP komutu SEKA Assembler'da tüm değer karşılaştırma işlemlerini, karşılaştırmaların sonuçlarında ne yapılacağını, programın hangi label'ına atlayacağımızı, kısaca computerleri computer yapan 'computer mantığını'öğreneceğiz CMP komutu, iki eleman kullanan basit bir komuttur. Yaptığı iş; birinci elemanı, ikinci elemandan çıkartarak, sonuca göre bir mantık düzenlemektir. Komuta basit bir örnek verirsek . (Parça 1) adlı program parçası, birinci değer , ikinci değerden çıkartır ve eğer bu iki değer eşitse, çıkarmanın sonucu 0 olur, eğer 68000 böyle bir durumla karşılaşırsa ZERO FLAG adındaki CCR bitini 1 yapar, BEQ komutu ies ZERO FLAG'i kontrol eder ve burada 1 değerini bulursa programı LABEL label'ına atlatır. Bu programdaki ilk komut olan CMP komutu karşılaştırmanın yapıldığı satırdır Karşılaşma yapıldığı zaman 68000, kendi üstündeki bir pin'deki bitlerden bazılarını karşılaştırmanın sonucuna göre set eder. örneğin karşılaştırmada ikinci eleman birinci elemandan küçükse, Status / Condition code registerindeki birinci bit olan OVERFLOW biti 1 yapılacaktır İkinci satırdaki BEQ komutu (Branch on EQuality) ise mantık komutunu oluşturur. 68000 bu komutu gördüğü zaman, Özel registerdaki equality bitini kontrol edecek, bu bit 1 ise LABEL labelına dallanmayı gerçekleştirecektir. Bcc komutlarındada kullanılan Condition Code kısaltmalarını (TABLO1) de bulabilirsiniz...

CMP ve Bcc komutları kullanılarak her turlu program yapılabilir, döngüler yaratılabilir. Eğer AMIGA bilgisayarının mantık komutlarının kullanımını iyi bir biçimde öğrenebilirseniz, en zor programcılık problemlerini çözebilir, yirmi satırda yapılabilecek bir işi, değişik teknikler kullanarak on satıra, hatta ve hatta beş satıra bile sığdırabilirsiniz, bu sayede programlarınız hızlanacak, ve siz de iyi bir makine dili programcısı olma yolunda ilerlemeye devam edeceksiniz Tablo 1'de gördüğümüz V,C,Z,N harfleri tahmin ettiğiniz gibi, bilgisayarımızın mantık birimini oluşturan Condition Code registerinin ilgili bitlerini temsil ederler

Equation yada Türkçe adıyla eşitliklerin, yani mantıksal eşitliklerin nasıl ele alındığına göz atalım; Bunun için BLE (Branch if Less than or Equal) LABEL komutunun denklemi olan Z + N*V + N*V eşitliğini inceleyelim. Bu komut verildiği zaman 68000, CCR (Condition Code Register)'den eşitliğe ait bitlerin değerlerini okuyarak eşitlikte yerlerine koyar, eğer sonuç 1 yani true yani doğru ise BLE LABEL komutu amacına ulaşmış program LABEL labelına atlatılmıştır Eğer sonuç 0 yanı false yani yanlış ise program, BLE komutundan bir sonraki komuta atlayarak, akış devam ettirilir. Bu gibi hesaplamalar, diğer Bcc komutlarında da geçerlidir.

DBcc KOMUTU :

DBcc (test, Decrement and Branch) komutu, Bcc komutuyla aynı yapıda olup, Condition Code mantık ve kontrol işlemleriyle çalışır ve döngü yaratmak için kullanılır. Sayıları kendi Test edebildiği için yardımcı komut olarak CMP komutunu kullanmaya gerek yoktur.

Eğer döngüye DBcc komutuyla girilirse, DBcc komutunda verilen döngü sayısı, döngü rutininin çalışma sayısına eşittır. Eğer döngüye en başından yani rutinden girilirse, rutinin dönme sayısı eşittir DBcc 'de verilen sayı artı bir'dir. Bu komutla ilgili örnekleri (TABLO 2)'de bulabilirsiniz.

DİĞER DALLANMA KOMUTLARI :

BRA komutu : BRA (BRanch Always) komutu programın, komut görüldüğü anda belirtilen Label'a atlaması sağlanır. Bu komutun mantık

birimleriyle bir ilgisi yoktur. Sadece komut görüldüğü her zaman aynı label'a atlar

JMP komutu : Bu komut (JuMP) kelimesinin kısaltılmışıolup, BRA komutuyla aynı işi yapar Fakat BRA komutu relative JMP komutu relative() değ.ldır

BSR komutu : BSR (Branch to SubRoutine) komutuda relative bir dallanma komutudur Fakat BRA komutundan farklı olarak atlanılan program parçasının herhangi bir yerindeyken RTS komutu verilerek BSR LABEL komutundan sonraki komuta geri dönülerek akış devam ettirilir

JSR komutu : JSR (Jump to SubRoutine) komutu da BSR komutuyla aynı görevi görür, fakat JSR komutu relative değıldır ve bu komutla hafızanın istediğimiz bölümüne (8 megabyte'la sınırlı) atlayıp RTS komutuyla geri dönebiliriz.

RTR komutu : RTR (ReTurn and Restore CCR) bu komutta RTS'nin yaptığı işin aynısını görerek, akış atlanılan yere geri döndürür. Fakat bu komutun farkı geri atlanırken, stack 'deki değerlerin CCR regısterine kopyalanmasını sağlamaktır Böylece bu sayıda, dallanma komutlarını öğrenmiş olduk. Unutmayın, iyi bir Assembler programcısı olmanın yolu bu komutlardan geçer. Bir dahaki sayıya kadar herkese iyi kafa yemeler. Bu arada ASSEMBLER sorunlarınız için şu adrese bi mektup çakabilirsiniz.

BURAK ÖZIŞIK
MAŞUKLAR YOKUŞU 2/2 BEŞİKTAŞ/IST

```
TABLO 2) (DBcc komutu)
Örnek 1  istenilen dongu sayısı = d0
BRA   LOOP TEST  ,program burada direk DBcc komutuna
atlar
LOOP TOP
<loop edilecek rutin buraya yazılır>
LOOP TEST DBRA  d0,LOOP TOP ,d0 defa LOOP TOP'a
gidilir
Örnek 2  istenilen dongu sayısı - 1 = d0
<program akışı buradan gelir>
LOOP TOP2  <loop edilecek rutin bu aralığa yazılır>
DBRA  d0,LOOP TOP2 ;loop testi
```


ALTINNAL
BİLGİSAYAR

İZMİT ve GÖLCÜK'te
AMIGA, COMMODORE 64 ve PC bilgisayarlarınızla ilgili tüm ihtiyaçlarınızı bizden sağlayabilirsiniz.

- Amiga ve Commodore 64'te 1991 üyelik kayıtlarımız başlamıştır.
- Commodore 64'ünüzü getirin AMIGA ile değiştirelim.
- Her hafta yeni oyun ve iş programları.
- Çıkan oyunların tamamını arşivliyoruz.
- Tüm yerli ve yabancı dergilerden oyunlar hakkında bilgiler ve yorumlar.
- Atari ve Commodore kiraya verilir.

ALTINNAL BİLGİSAYAR
*Merkez:*Alemdar Cad. Altınnal pasajı
Tel: 150790 No:5 (İtfaiye karşısı), İZMİT
Şube: Turgut Sayın Cad. 32 Sok.
15'ler Pasajı GÖLCÜK

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

★ Amiga 500-Commodore 64 (Teleteknik Garantili)
★ Geniş oyun arşivi,Utility programları.
★ Joystıckler, Dısk Drıve'lar, Disketler, Monitörler, Ek Hafızalar ve diğer Bilgisayar Ürünleri, Kaliteli ve Ucuz.

TAŞINDIK!
Yeni Yerimizde Hizmet Vermeye Devam Ediyoruz

Ziverbey Cd. Faik Reşit Unat İlkokulu ve Kadıköy Ticaret Lisesi Karşısı, Pınar Sok.No: 1/A Göztepe-Çemenzar

PROF. Trouble

Evet sayın okuyucularım. Profesör Trouble geçen ayki çağrısına cevap verip mektup yazan arkadaşlara teşekkür ediyor. Eğer sorularınız ve sorunlarınız varsa derdinizin devası Prof. Trouble'dır. MAC'a yazıp cevap alamayanlar sizler de buna dahilsiniz. Teknik sorularınız için tek şansınız Prof Trouble.
Hemen mektuplarınıza geçiyoruz.

Ben hiç BASIC bilmiyorum. Bu işe nereden başlamalıyım. BASIC tavsiyeleriniz nelerdir ?
Ferda Büyükönen / Kırşehir
Dergimizde halen sürmekte olan AMIGABASIC yazı dizisini okuyarak bilgi edinebilirsin. Ayrıca bu konuda yazılmış olan kitaplar var. Bunlarla da çalışabilirsin. Acele etmeden yavaş yavaş öğrenmeni tavsiye ederim

Benim AMIGA'm sık sık Guru Meditation veriyor. Bu ne demektir ? Gidermek için ne yapmam lazım ?
Gökhan Armutçu / Adana
Guru Meditation sistemde bir hata olduğunda meydana gelir. Örneğin 512K AMIGA'nıza 1MEG'de çalışan bir program yüklediğinizde, hafızayı çok fazla kullandığınızda, program yazarken yanlış komut verdiğinizde Guru ile karşılaşabilirsiniz. Eğer bir programı yüklerken Guru veriyorsa ya hafızanız azdır ya da program bozuktur

Ben AMIGA'ma ek hafıza taktırdım , chip ve fast memory gibi terimlerle karşılaştım. Bu ne demektir ? Ne faydası (ya da zararı) vardır ?
Ahmet Selim / İzmir
Ek hafıza taktırdığınızdabunun miktarı ne olursa olsun bu hafıza bölgesine FAST MEMORY denir. AMIGA'nızın normal 512k'sına ise CHIP MEMORY denir, çünkü mükroprosesör chip memory kullanarak işlem yapar. Diğer işlemciler (Paula,Agnus,Denise) eğer varsa FAST MEMORY kullanırlar. Boylece mikroprosesör daha hızlı çalışma imkanı bulurken diğer işlemciler de önemli ölçü de hızlarını arttırırlar. Extra memory taktırman.n herhangi bir zararı yoktur. Özellikle grafik uygulamaları için extra memory son derece önemlidir

Ben oyunlarımın başına Commodore'da olduğu gibi adımı yazmak ve intro koymak istiyorum. Bunu nasıl yapabilirim ?
Gürkan Akcura / Bursa
Oyunun başına adını yazmak için disketin startup-sequence'ını uygun şekilde ayarlamalısın. Bu konuda daha geniş bilgiyi AMIGADOS yazısında bulabilirsin. İntro yapmak için bir çok yol var. Birincisi intro'yu makine dilinde yazmaktır. ikinci yol ise bir intro-maker kullanmaktır. Piyasada bır çok intro maker bulunuyor. Ancak bunların en iyisi RED SECTOR INCORPORATED adlı cracker grubu tarafından yapılan RED SECTOR DEMO MAKER'dır. Bu programı kullanarak kolayca muhteşem intro ve demolar yapabilirsiniz.

AMIGA'mı IBM gibi çalıştırabilmek için neler yapmalıyım ? AMIGA'da IBM programlarını çalıştırabilir miyim ?
Burak Özdeniz / İstanbul
AMIGA'yı IBM gibi çalıştırabilmek için önce Transformer adlı programı almanı gerekiyor. Bundan sonra AMIGA'nı aynı IBM gibi kullanabilirsin. IBM programları bu durumda AMIGA'da çalışır Ancak grafik kullanan bir oyunu yüklemek için nasıl IBM'de grafik kartları (EGA,VGA,Hercules) kullanılıyorsa AMIGA'da da bu tür programları çalıştırabilmek için bu tür grafık kartları şart.
Evet bu ayki yazımız burada sona eriyor Sorularınızı bana yazmayı unutmayın. Hoşçakalın..
Adres .

Prof.Trouble
PK 205
Beşiktaş / İstanbul

sayfa 26

MIAMI CHASE

işte, "MIAMI VICE" dizisin severler için güzel bir oyun. Bu dizi den esinlenilerek yapılmış, caddelerde geçen bir av. Teğmen DON FERRARI, altındaki beyaz LAMBORGHINI ile kendisine verilen görevi zamanında tamamlamak için caddelerde crit at yor. Oyunda amaç, her ekranın başında DON FERRARI ye (Yani size) fazlaların kağıttaki kişiy beş dakika içerisinde bulup etkisiz hale getirip OUTa ulaşmak. Yolda giderken karşınıza yeşil, mavi, kırmızı arabaların yanısıra polis arabaları da çıkacak. Bu arabalara veya binalara çarpmamaya dikkat etmelisiniz. Çünkü çarpıştıkça powerinız azalacaktır. Powerınız azalınca da bulunmu!..

Evveda DON FERRARİ Oyunda düşmanınız kırmızı arabalar. Kırmızı arabaların yerin öğrenmek istersenız SPACE tuşuna basın!" Karşınızda bulunduğunuz kısımda bulunan binaları, düşmanlarınızı ve sizi içeren bir radar görümüsü çıkacak. Tekrar SPACE tuşuna basarsanız oyuna dönersiniz. An cak radar görüntüsünde polis arabaları ve diğer (yeşil, mavi) arabalar görünmez. Ha polis arabası decim de aklıma şu geldi: Polis arabalarına yakalandığınızda ekranda sırtan bir polis çıkıyor.

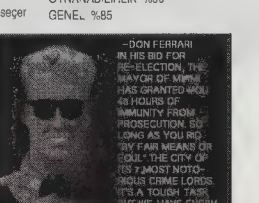
Ve sizi tanımadıklar için durdurduklarını söyleyip özür dileyerek kayboluyor. Oyun çerisinde ateş ederek yok ettiğiniz araba arkan geriye bir "W" kalıyor. Bunu alırsanız ya hızlanırsanız, ya yol a mayın, cam kırığı, yağ bırakırsınız ya da güç, kalkan gibi şeyler alırsınız. Powerinız ekranın altında sarı bir çizgi halinde görebilirsiniz. Kalan vaktinizi de ekranın altında görebilirsiniz. Pusan durumunuzu öğrenmek istersenız ekranın üst tarafına bakma sınız. Bütün düşmanlarınızı yok ettikten sonra ekranın kenarlarında bir yerde olan OUTa gitmeliniz. Böylece bir daha ki bölüme geçebilirsiniz. Karşınıza çıkan seçenekler den "BUY WEAPONS" seçerseniz silah satın almak için bir yere girersiniz. Burada istediğiniz tip silahı satın alabilirsiniz. Ama puanınız hangisine yetiyorsa. Yani para yerine puanınızı kullanacaksınız. En düşük olan 20000 puan. Puanınız yetiyorsa hareketli karey istediğiniz silahın üzerine getirip, fire düğmesine basılı tutarak joystick ileri itin. O silah artık sizin

Oyunda, ilk olarak etkisiz hale getirmeniz gereken kişi, Diego isimli boris ve sarı CORVETTE kullanıyor. Bu bölümdek OUT ekranın üst tarafında. Bu ve diğer bölümlerde denizde da havuzlara dindirmeyin yoksa havaya uçarsınız. Bu sözümü dinleyin. Çünkü ileriki bölümlerde kovalamacanız limanda devam ediyor.

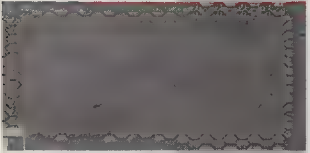
Son ekranda Teğmen DON FERRARIye teşekkür edil yor. Güzel bir oyun. Oynamaz lenamaz.

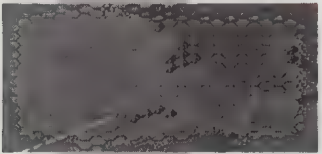
●OĞUZ ÖZTÜRK

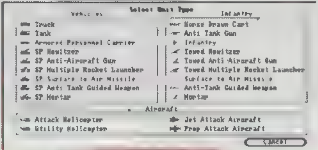
SES: %83
MÜZİK: %85
OYNANABİLİRLİK: %90
GENEL: %85



BRIGADE COMMANDER







Aylar boyunca evlerimizden eksik edemediğimiz o canlı savaşı hala unutabilmiş değiliz. Nedense böyle geniş boyutlu bir savaşı doğrusu ve yanlışıyla izleyememenin üzüntüsü içerisindeyiz. Siz her ne kadar teknoloji deseniz de bu teknolojinin kullanılma şekli biraz ilkel. Siz kalkın yüzlerce hatta binlerce insanın öldüğü bir savaşı çocuk oyuncağı gibi anlatın ve bunu bir propaganda aracı olarak işlediğiniz cinayetleri haklı çıkarmak için kullanın. Sizleri bilmem fakat ben 15 yaşımda olmama rağmen yine de bu savaştan aşırı şekilde etkilendim.

Eveeet demogolojiyi bırakıp biraz oyun açıklayak. Bu seferki stratejimiz bayağı iyi. Oyunun adı BRIGADE COMMANDER. Oyun ilk olarak yalnızca bir GAME DESIGNER yani oyun hazırlamak için hazırlanan bir programmış. İçerisinde ise bir kaç örnek savaştan başka bir şey olmayan bu oyun bu haliyle ülkemize gelse her halde pek tutulmazdı. Fakat, oyunun daha sonra hazırlanan DATA DİSKETLERİ oyuna apayrı bir perspektif kazandırmış. Oyun adeta yenilenmiş ve sanki UPDATE edilmiş. Neden mi? Çünkü içerisinde Irak'ın Kuveyt'i işgal edişi ve Birleşmiş Gücün onları geri püskürtmesini konu alan bir çok senaryo var. Fakat oyun gerçekten her strateji meraklısını tatmin edecek kadar güzel ve iyi.

Oyun WORKBENCH ekranından yükleniyor. İlk olarak karşınıza çıkan ekrandan Brigade Commander ikonunu kliklemeniz ve daha sonra buradan gene aynı isimli ikonu seçmeniz gerekiyor. Bu ekranda bulunan diğer ikonlardan Editor önemli bir ikon. Çünkü bunla kendinize senaryo hazırlayabiliyorsunuz. Burada yapabilecekleriniz şöyle:

PULL DOWN MENÜLER

MAP Oyunun savaş ekranında bulunan haritayı ayarlar. Bu arada hemen belirteyim. Burada yaptığınız şeyleri ayrı ayrı save etmeniz gerekmiyor. Yalnızca Scenario kısmındayken herşeyi bitirip Save demeli ve bunu Scenarios kısmına ya daha önce save edilmiş birine, ya da yeni bir isimle kaydetmelisiniz. Bu haritada ilk ikonlar yer durumunu, diğerleri ise yapıları belirliyor.

SPECIAL. Burada ise silahları ve savaşacak üniteleri ayarlıyorsunuz. Her aracı değiştirebilirsiniz fakat burada biraz gerçekçi olmayı ihmal etmeyin. Bu arada hemen belirteyim. Burada bulunan ve silahların kontrol şeklini belirlediğiniz (manual, computer assisted) şeyler oyunla ilgisiz, yani stratejik kısımla alakaları yok. Tek değiştirdikleri WEAPON ACCURANCY.

SCENARIO. Bunladı birliklerinizi hazırlamış olduğunuz haritaya yerleştiriyorsunuz. Yani oyunun savaş sırasında çıkacak olan ilk ekranı hazırlıyorsunuz. Burada daha önceden hazırladığınız ya da Load ettiğiniz birlikleri sahaya yerleştirme işlemini gerçekleştiriyorsunuz. Yalnız burada unutmamanız gereken bir nokta var. Eğer MAP ekranındaysanız, oraya Scenario yükleyemezsiniz. Yani yüklediğiniz bölüm o anda ekranın olduğu bölüm olmak zorunda. Ayrıca eğer ağır bir topçu birliği varsa onu karaya yerleştirirken, bilgisayar size onun bir SUPPORT olmasını ister misin? diye soracaktır.

ENVIRONMENT Savaşın başlamasından önce çıkacak olan ekranı bu menüyle ayarlamanız mümkün. Yalnız scenario description'ı ben ayarlayamadım. Belki de o

ekran bozuk
Burada istediğiniz savaşı kurabilir ve savaşabilirsiniz. İşin kötüsü oyunda iki ayrı kişi karşılıklı savaşamıyor. Eğer bu oyunda o da bulunsaydı sanıyorum oyun çok daha ilerilere gidebilirdi. Ayrıca burada Load ikonu ile de herhangi bir senaryoyu edit edebilirsiniz.
Buradan Quit komutu ile çıkabilirsiniz. Gerçek oyuna başlayınca karşınıza bir M-1 platoon'u çıkıyor. Bu grafik / efekt bölümü gerçekten iyi hazırlanmış. Daha sonra hangi senaryoyu istediğinizi soran ekran karşınıza gelecek. Burada hemen SCENARIO 'ya basıp onları yüklüyorsunuz. Şimdi karşınızda az sayıda senaryo var ve bunlar genelde hayali. O yüzden hemen öbür disketi takıp DRIVE ' (DF0 ya da DF1) beliriyor daha sonra tekrar SCENARIO 'ya basıyorsunuz. Buralarda karşınıza çıkacak senaryolar şöyle

İLK DİSKETTEN

Burada bulunan senaryoların hiçbiri gerçek değil. Bu yüzden onları açıklama gereğini duymuyorum. Zaten bu senaryolar yalnızca bizlere örnek olsun diye konulmuş.

DATA DİSKETİNDEN

1)ABDALI BORDER CLASS; Bu senaryoda son IRAK'LA gerçekleşen son kara savaşını oynuyorsunuz. Çok ama çok zayıf bir güçle Amerikalıların Kuveyt'e girmesini engellemeye çalışıyorlar.

2)ALL - ABDALIYAH; Bu senaryoda Amerikan Piyadelerinin arkadan gelen mekanize birliklere yol açmak için Al Abdaliyah şehrine saldırmaları ele alınmış.

3)AIRPORT ASSOULT; Çöl Fareleri İngiltere'nin en iyi askerlerinden oluşmuş bu birlik, Kuveyt'i kurtarma işleminde büyük olmasada bir rol oynamıştı. Bu senaryo ile onları yönetebilir ya da onlara karşı savaşabilirsiniz. Amacınız ise bir havaalanını almak.

4)ARMOUR ENCOUNTER; Irak Cumhuriyet Muhafızları birlikleriyle Amerikalılar arasında geçen zırhlı savaşlar.

5)BEACH ASSOULT; Bildiğiniz gibi (eğer TV izliyorsanız) deniz birliklerinin bu savaşta top ateşi desteği dışında pek bir yararı olmamıştı. Bunun nedeni Iraklıların denize petrol dökmeleri ve bir çıkarmayı engellemeleriydi. Bu senaryoda ise her nasılsa onlar ortaya çıkmış ve bir birliğe yol açmak için çarpışıyor. Iraklılar ise onlara saldırıp arayı kapamak amacındalar.

6)THE ROAD TO AL-BURGAN , Burada amacınız arkadan gelen USA birliklerinize helikopter ve uçaklarla yol açmak. Tabi eğer Irak'ı seçtiyseniz amacınız gelenleri durdurmak oluyor.

7)AL - JLAYAH ENGAGEMENT; Bu senaryo 'da US ve Irak güçleri arasında geçiyor. Bu sefer 9. senaryoda bulunan birliklerin yolu açması ve arkadan gelenlerle Irak savunmasının çarpışması konu edilmiş.

8)KHAFJI PROBE; Bu senaryoda zaman çok önemli. Us güçleri kısa zamanda bu kıyıyı ele geçirmek zorundalar. Çünkü Iraklılar karşı bir saldırı ile buraları tekrar ele geçirmek istiyorlar. Eğer Irak'sanız amacınız bu kıyıyı ele geçirmek.

9)ASSAOULT ON AL KHIRAN, En belalı senaryo bu desem yeridir. Çünkü US güçleri ve Irak güçlerinin en yakın olduğu senaryo bu. Bunun nedeni her tarafa döşenmiş mayınlar. Fakat alacağınız Howitzer desteği ile yarım saatte bu iş biter.

10)KUWAIT STREETS; Sanıyorum US güçlerinin bu şehre girdiklerinde karşılaştıkları direnci herkes hatırlar. Fakat bu senaryoda bu biraz abartılmış. Çünkü mekanize birliklerinin tamamı yok edilmiş olmalıydı. Ya bu senaryo hatalı ya da simultane tercümanımız.

11)MAGINOT LINE; Bu senaryoda amacınız tüm Irak kuvvetlerini yoketmek değil, önemli olan bazı stratejik noktaları almak. Tabi Irak tarafındaysanız bu yerleri korumanız gerek.

12)MINA - ABDULLA; Bu senaryoda ise US Anfibi birliklerini yönetmeniz isteniyor. Amacınız kıyıyı güvenliğe almak. Iraklılar ise biraz gariban kalıyorlar.

13)RAUDHATIN; Sıradan bir US Irak kara çatışması. Özelliği ise geniş arazi. **14)UMM GUDAIR OVERRUN,** Biliyorsunuz, bu gücün içerisine FRANCE yani Fransa da birlik koymuştu (para tatlı). İşte bu sefer Fransa ile Iraklıları dövüyorsunuz. Tabi Amerikalılarda sizle birlikte olup onların kafasına taş atıyor.

15)URAFJAN ASSAULT; Mısır'ı bu işe karışması yla Mısır da onaltık bayağı karışmış ve neredeyse iktidar indirilmişti. Tabi siz gidip bir milletin kendi ülkesinin aynı dinli başka bir millete saldırmasına kayıtsız kalacağını sanarsanız böööle olur işte. Neyse savaşta Mısır daha kuvvetli gözüküyor. Aldığı destekte cabası. Irak'ın amacı ise karşı gücü delmek.

16)AL - WAFRAH ENCIRCLEMENT; Burada ise Iraklıları çevreliyorsunuz. Off! bu senaryoda da Iraklılar abartılsa da gene de zayıflar.

Senaryolarımız bunlar. şimdi biraz da oyun içerisinde bulunan komutlara değinelim biraz. Oyun ekranında komut bulabileceğiniz iki yer var. İlki üst ekran. Buradan disket ve bazı oyun işlemlerini gerçekleştiriyorsunuz.

PROJECT: Burada 3 menü var. Bunlar LAOD, SAVE ve QUIT. Anlamları sanıyorum açık.

BRIGADE: Burada bulunan menüler ise şöyle

STATUS. Oyunu kimin kazandığını verir. Unutmayın kırmızılarlık diskette USSR ', diğerinde ise IRAK ' temsil ediyor.

POSITIONS: Bunlada kimin stratejik yerlere sahip olduğunu öğrenebilirsiniz.

PAUSE: Oyun durdurmaya yarar. Fakat bu arada başka bir şey yapamıyorsunuz. Oyunun en iyi yanı siz menülerle uğraşırken bile oyunun ve savaşın devam etmesi.

SUPPORT. Oyunda ayrıca bir de ektan dışından yardım alma bulunuyor. Bu ya artillary support şeklinde ya da uçak desteği ile gerçekleşiyor.

MESSAGES: Eğer oyunda iki saat gelen uyarılara OKEY demeye meraklıysanız bunu açık tutun.

Şimdi de sizlere herhangi bir alanı (haritamız altıgenlere bölünmüş durumda. bunu gören birkaç kişi oyunu yapan firmayı KOEI sandı), klickleyince ekrana gelen pencerede bulunan komutları veriyorum.

ATTACK. Bu menü ile daha önceden seçmiş olduğunuz bir silahla seçeceğiniz birliğe ateş ediyorsunuz. Bu arada eğer birlik menzilinizin içerisinde fakat görüş alanınız dışındaysa yazlızca BOMBARD HEX diyebilirsiniz. Bu işlemden sonra oradaki birlik hareket eder ya da yokolursa atışı durdurmayı ihmal etmeyin.

MOVE. Bunla hareket edebilen birlikleri bir yere gönderebilirsiniz. İlk önce hareket edecek birlikleri kırmızı bir kare içine almanız gerekiyor. Bunda sonra kursoru oynatarak birliği istediğiniz yere götürebilirsiniz.

CEASE FIRE . Ateş Kes demektir.

STOP MOVEMENT. Hareketi durdurur. Bazı birlikler hareket ederken ateş edemiyeceği için bu komutu kullanın.

COMBINE UNITS . Eğer bir kaç birliğiniz yaralanmış ve sayıları 4'e tamamlanıyorsa (bu sayılar her birliğin yanında nokta ile belirtilmiştir) onları birleştirme.

OK . Buradan çıkma.

GROUND AIR : Bunla hava ve yer birliklerini görebilirsiniz.

TERRAIN . Sol alt köşede bulunan bu işaretle bulunduğunuz yerin özelliğini görebilirsiniz.

Eğer bir birliğin üzerine iki defa klicklerseniz o birlik hakkında geniş bilgi bulabilir ve onlarla detaylı işlem gerçekleştirebilirsiniz. Bu ekranda bulunan menüler ve öğrenebilecekleriniz

STRENGTH: Birliğinizin gücünü gösterir. Bu 4 safha halindedir.

STATUS: Birliğinizin o anda ne yaptığını gösterir.

CARGO. Birliğin taşıdığı bir taşıt ya da birlik varsa onun adını verir.

SELECTED: Bunun altında bulunan siyah kutu, birliğin o anda kullandığı silahı gösterir.

WEAPON. Bu yazının altında bulunan kutulardan silahın adını ve onların üzerine klickleyince silahla ilgili detayları öğrenebilirsiniz.

AMMO: Bu yazının altındaki harflerde o silahın kaç mermisi kaldığını belirtir.

SPEC INFO: Bunla birlik hakkında detaylı bilgi alabilirsiniz.

CARGO INFO: Kargo hakkında bilgi alırsınız.

ENGİNEER: Birliğin içrisinde teknisyen varsa onları kullanmak içindir. Bunu klickleyince karşınıza ayrı bir menü çıkıyor.

Lay Mines.. Mayın döşemek için kullanılır.
Clear Mines. Mayın temizlemek için kullanılır.
Block Road. Yolları kapamak için kullanılır. Stratejik yollara bunu koyarsanız gelen birlikleri dolaşmaya zorlarsınız.
Clear Road. Yolu açmak içindir.
Build Fort. Kalemsi bir defansiv yer kurmak içindir.
Clear Fort. Buraları temizlemek içindir.
Clear Bridge. Bunlada üzerinde bulunduğunuz bir
Stop Work. Bu ekrandan komutsuz ayrılmak için kullanılır.

LOAD: Bunla TRANSPORT özelliği olan bir birliğe, TRANSPORTABLE özelliği olan bir başka birliği yüklersiniz. Bunun için ilk ekrandan bu iki üniteyi kırmızı içerisine alırsanız ve daha sonra taşıyacak olanı iki defa klickleyerek load demelisiniz.

UNLOAD: Bunlada yukarıda bulunan işlemin tersini yapıyorsunuz. Tek yapmanız gereken şey Unload demek.

LAY SMOKE: Karşı tarafın sizi görmesini engellemek için kullanılır.

RESUPPLY: Aynı load'da olduğu gibi kullanılır. Tek fark bir de silah seçmek zorunda olmanızdır.

OK. Bu ekrandan çıkmak içindir.

Oyunun komutlarından sonra sizlere oyun içerisinde karşınıza çıkacak olan silah ve bunların hangi şeylere karşı kullanıldığını veriyorum.

HEAVY ARMOUR P G. Bu silah tanklara ve zırhlı personel taşıyıcılarına karşı birebirdir.
LIGHT ARMOUR P G. Bu da her türlü taşıtlar için kullanılabilen bir silah türüdür.
ANTI TANK GUIDED G. Bu silahları tanklara karşı kullanırsınız.
SMALL ARMS: Infantry ' ye karşı kullanılırlar.
ANTI AIRCRAFT G: Support olarak gelen düşman uçakları içindirler.
AIR / AIR MISSILE. Bunlar da her uçan araca karşı kullanılabilirler. Tabiki uçaklar tarafından.
HOWITZER: Benim favorilerim arasında bulunan bu silah her türlü yer hedefine karşı mükemmeldirler.
MORTAR: Yer hedeflerine karşı kullanılırlar.
ROCKET: Yer hedeflerine karşı kullanılırlar.
BOMB. uçaklar tarafından o anda altlarında bulunan yer hedeflerine karşı kulanılırlar.
GUIDED WEAPON. Bunlarda uçaklar tarafından hava hedeflerine karşı kullanılırlar.

Oyunumuzun menülerinin açıklaması bu kadar. Gelelim bazı püf noktalara. Oyun her ne kadar çok karmaşık gözüksede maalesef öyle değil. Oyunda tam bir stratejik hava yok. Bunun nedeni birliklerin menziline giren her şeye karşı bir süre sonra ateş açmaları. Tabi bu arada çok gerekli stratejilerde yok değil. Bunlardan en önemlilerini aşağıda veriyorum.

1) Görevinizi yerine getirmek. Oyunda size verilen görevler dışına taşmamak gerekiyor. Eğer bir yeri koruyun diyorsa oradan ayrılmayın, en azından birkaç birlik bırakmayı ihmal etmeyin.

2) Support yani desteği asla ihmal etmeyin.

3) Oyunun hemen başında, eğer elinizde helikopter varsa, bunları saha içerisinde dolaştırın. Böyle kim nerede bulabilir ve uzun menzilli silahlarla onları avlayabilirsiniz. Tabi bunları BOMBARD HEX ile avlamanız gerek. Çünkü o birliği göremiyorsunuz.

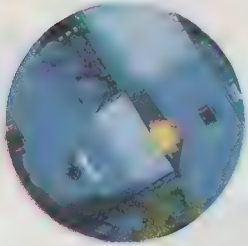
4) Oyunda bazı birliklerin moralleri kötüyse, dörtte birlik bir bir kayıpla bile dispersed olabilirler. Bu durumda yapmanız gereken ona ateş eden nesneyi derhal ortadan kaldırmak olmalıdır. Çünkü bu gibi birlikler hemen yok olurlar.

Oyunla ile son sözlerime gelince. Bu oyun bence son ayların en büyük hitlerinden. Yakın tarihimizin en az kanlı (savaş kısmı, bombalama kısmı değil) geçen fakat en klas savaşını + kendi savaşlarınız + evde bilgisayar oynamak için verdiğiniz savaşları top yekün yaşamak isterseniz bu oyun aradığınız oyun. Ayrıca beyin hücrelerinizin telef olmasını istemiyorsanız size son bir uyarı. Bir senaryoyu QUIT ile bitirmeden asla LOAD demeyin. Yoksa hafıza yetmediğinden (benimki 1 megabyte olmasına rağmen yetmedi) oyun takılır.

E E E E E. Daha ne oturuyorsunuz. Hemen bilgisayarcınıza gidip bu oyunun zevkini tatmak için iki disketinizi feda etmelisiniz.

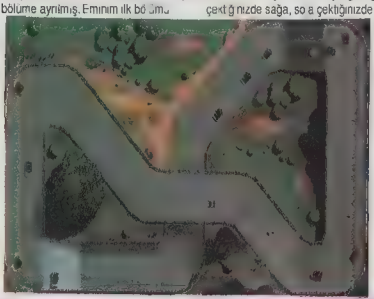
CENK ÜNLÜ

CARS 2



Lotus ile listelen alt üst eden Gremlin firması bu kez Süper Cars 2 ile zirvelerde dolaşıyor. Bir süre önce oynadığımız Süper Carsın ikincisi olan bu oyun her yönüyle mükemmel bir araba yarış..

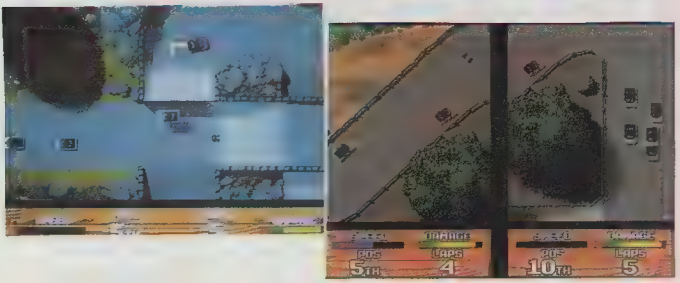
Oyunu yüklediğinizde spiker yarış ve ilgili son haberleri veriyor ve arabaları tanıtıyor. Demonun ardından bir menu ile karşılaşacaksınız. Bu menüde birkaç ayarlama yapabilirsiniz. Oyun Easy, Medium ve Hard olmak üzere üç bölüme ayrılmış. Eminim ilk bölüm hepiniz ilk oynayışta geçebilirsiniz. Fakat özellikle Hard çok zor pistlerden oluşuyor. Oyunda ekran düzeni ise: Solaltta hızınız görebilirsiniz. Hızınız ilk başta azdır. Hızınızı alacağınız motorlarla arttırabilirsiniz. Sağ alt taraftaki ise hasarını görebilirsiniz. Her çarptığınızda ve patladığınızda hasarın zarlar. Hasar had, safhaya ulaşt ğında ise BOOOM! Arabanızın kontrolleri ise çok basit. Joystiği sağa çektiğinizde sağa, sola çektiğinizde ise döner. Ateşe basarak gaz verebilirsiniz. Gaz veriş hızınızı menüden değiştirebilirsiniz. Yarışı bitirebilmek için mutlaka ilk beşe girmelisiniz yoksa toplam skorunuzu gösteren bir tablo ile karşılaşırsınız. Diyelim ki ilk beşe girdiniz. Yarıştan sonra bazen size soru soruluyor. Bu sorular size extra puan ve para kazandırırken elinizdeklerinde alabilir. Bu sorular tamamen oyunla ilgili mantığınıza uyarak cevap verirseniz başarılı sorulara cevap verebilirsiniz. Bu ekrandan sonra tamir bölümüne geçeceksiniz. Bu ekranda arabanızın hasarlar gösteriliyor. Arabanızın hangi bölümü arızalandıysa karşısında tamir için gereken parada yazar. Bölümün üzerine klikledüğünüzde paranız yeterli ise o bölüm tamir olacaktır. Bu işlemler bittikten sonra malzeme ekranına geçebilirsiniz. Tabii ki eğer paranız kaldıysa. Bu ekrandaki malzemeler şunlar:



FÜZELER: Füzeleri arkaya ve öne atabilirsiniz. Füzelen atmak için joystiği öne veya arkaya çekmelisiniz.

MÖNOR: İşte size gerçek bir füze. Ne-

SUPER



den mi? Çünkü bu füze bir süre yol boyunca gidiyor ve önüne i k çıkan arabayı mahvediyor Yanı kesin sonuç el de ediliyor. Bu kesin sonuç sızın içinde geçerli sakın unutmayın.

SÜPER: Bu füzeler diğerlerinden daha ın ve hızlıdır

LASTİKLER: Sız hiç patlayan lastık gördünüz mü? Öyleyse bu lastikleri ar kaya bıraktığınızda r araba lastiğe çarparsa seyredin bakın lastık nas patlarmış

ARMOUR: İşte yarış arabalarının vazgeçilmez bir parçası. Alacağınız bırkaç zırhla daha az zarar görebilirsiniz. Hem de altı ay garantili ve vade ile satış

MOTOR: Özellikle Easyde kağnı arabasından farksız ilerleyen arabanıza motor eklersenız hızınız epey artar Fakat çok hızlı olursanız dar yollarda dana çok çarparsınız. Benden söylemesi!

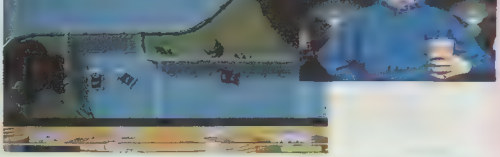
NITRO: Nitro ile uzun bir atlama yapabilirsiniz.

Alt tarafta bırkaç seçenek bulunmaktadır. BUY le malzeme alabilir. SELL ile satabilirsiniz. Fakat düşük fiyata satabilirsiniz. Enflasyon her yerde aynı.. Füze ve lastik gibi s lahları FRONT ile öne REAR ile arkaya yerleştirebilirsiniz. REPAIR ile tamir ek ranına döners nız.

Size tavsiyem ilk önce zırh ve motor almanızdır. Daha sonra diğer malzemeleri de alabilirsiniz. Paranızın hepsini harcamayın. Hasarlarınız için mutlaka para ayırın. Diğer yarışla para kazanacağınızı k.m garanti edebilir. Sizden başka!

Süper Cars 2 her yönüyle birincisini aratmıyor. Grafikler, pistler ve oynanabilirlik iyi düşünülmüş Süper Cars 2 kaçırılmamasıgereken br oyun. Fakat alırsanız şimdiden söyleyeyim özellikle Hard bölümünde sinirlerin z harab olabilir. Altıncı veya yedinci yarışara ge. p son anda altıncı olmanız sinirlerinizi bozabilir. KAÇIRMAYIN!

SERKAN SÖZER



AMOS

Merhaba arkadaşlar. AMOS yazımızın yeni bir bölümünde yine beraberiz. Bu ay geçen sayıda başladığımız grafik komutlarına devam edeceğiz. Yaz dizimiz doğal olarak AMİGABASIC yazısıyla bir paralellik göstermektedir. Eğer AMOS BASIC ile bir probleminiz olursa AMİGABASIC yazısını da okuyun. Yine de tatmin olmazsanız bana mektup yazabilirsiniz.

Sırada yeni komutlarımız yer alıyor.

GRLOCATE

Bu komutla kursoru ekran üzerindeki herhangi bir noktaya koordinatlarını belirleyerek götürebilirsiniz.

Kullanımı :

GRLOCATE x, y

Örnek :

GRLOCATE 5, 100
GRLOCATE 10, 200
GRLOCATE 350, 200

gibi örnekler verebiliriz.

XGR

XGR fonksiyonu kursorun o andaki X pozisyonunu verir.

Kullanımı :

XGR

Örnek :

PRINT XGR

YGR

XGR gibi çalışır, kursorun o anki Y pozisyonunu verir.

Kullanımı :

YGR

Örnek :

PRINT YGR

PLOT

PLOT komutuyla verilen koordinatlara belli bir renkte nokta yerleştirebilirsiniz.

Kullanımı :

PLOT x, y, z

x . Noktanın X koordinatı.
y : Noktanın Y koordinatı.
z . Noktanın rengi. Verilmesi şart değildir. Verilmediği zaman en son kullanılan renk kullanılır.

Örnek

```
FOR i=1 to 100
PLOT i, i
NEXT i
```

POINT

Bu komut verilen koordinattaki noktanın rengini bildirir.

Kullanımı .

Point x, y

Örnek :

PRINT POINT (100, 100)

DRAW

Draw komutu belli iki nokta arasına düz bir çizgi çekmek için kullanılır. Dört adet parametre gerektirir.

Kullanımı :

DRAW x, y to a, b

x : 1. noktanın x koordinatı
y : 1. noktanın y koordinatı
a : 2. noktanın x koordinatı
b : 2. noktanın y koordinatı

Örnek :

```
FOR i=1 to 100
FOR j=1 to 100
DRAW i, j to 10, 10
Next j
Next i
```

BOX

BOX komutu ile içi boş bir dikdörtgen ya da kare çizebilirsiniz. DRAW gibi dört parametre gerektirir.

Kullanımı .

BOX x, y TO a, b

x : Sol üst köşenin x koordinatı.
y : Sol üst köşenin y koordinatı.
a : Sağ alt köşenin x koordinatı.
b : Sağ alt köşenin y koordinatı.

Örnek .

BOX 10, 10 to 300, 70

POLYLINE

Bu komut DRAW ile aynı işi yapar fakat peşpeşe bir çok çizginin çizilebilmesine imkan verir Bu sayede beşgen, altıgen, yedigen ve diğer geometrik şekilleri çizebilirsiniz.

Kullanımı :

POLYLINE a, b to x, y to q, z to ....

Örnek :

POLYLINE 10, 10 to 20, 20 to 100, 100 to 250, 100

CIRCLE

Çember çizdirmekte kullanılan bir komuttur.

Kullanımı .

CIRCLE x, y, z

x : Çemberin merkezinin X koordinatı.
y : Çemberin merkezinin Y koordinatı.
z : Çemberin çapı.

Örnek :

```
FOR i=1 to 100
CIRCLE 160, 100, i
NEXT i
```

ELLIPSE

Bu komutla bir elips çizdirebilirsiniz. Tabii elipsin her iki çapını da vermeniz gerekir.

ELLIPSE x, y, a, b

x : Elipsin merkezinin X koordinatı.
y : Elipsin merkezinin Y koordinatı.
a : Elipsin birinci çapı.
b : Elipsin ikinci çapı.

Örnek :

ELLIPSE 100, 100, 40, 50

SET LINE

Bu komutla çizgilerinizi tanımlayabilirsiniz. Yani dümdüz giden bir çizgi yerine kesik kesik giden bir çizgi ya da nokta

x : Noktanın x koordinatı.
y : Noktanın y koordinatı
renk : noktanın rengi. PALETTE komutuyla belirlenen renk listesindeki numaraya göre belirlenir.

Örnek :

```
PSET (320,100),1
```

(320,100) koordinatlarına 1 numaralı renkte bir nokta koyar.
Bir de STEP fonksiyonu kullanabilirsiniz. Bu fonksiyon kullanıldığı zaman nokta (x,y) koordinatlarına değil en son çizilen noktadan (x,y) kadar uzağa konur.

Örnek :

```
PSET (100,50)
PSET STEP (10,20)
```

Ikinci satırı PSET (110,70) şeklinde de yazabilirdik. Bu fonksiyonun bize faydası matematiksel bir fonksiyonu çizdirirken belli olur. Mesela f(x)=sin(x) fonksiyonunu tek tek hesaplayıp çizdirmektense STEP kullanarak rahatça çizdirebiliriz.

POINT

Point komutu verilen bir noktanın ne renk olduğunu belirlememize olanak sağlar. Kullanımı öu şekildedir :

```
POINT (x,y)
```

x ve y noktanın koordinatlarını belirlerler.

Örnek :

```
PRINT POINT (100,100)
```

(100,100) koordinatlarındaki noktanın rengini verir. (Verilen değer bir sayıdır ve bu sayı PALETTE komutu ile belirlenen renk numarasıdır.)
Eğer verdiğiniz koordinatlar ekrana sığmıyorsa komut -1 değeri verir.
Bu arada ufak bir program dökümü.

```
10 FOR A=1 TO 1000
20 X=INT(640*RND)
30 Y=INT(200*RND)
40 Z=INT(4*RND)
50 PSET (X,Y),Z
60 NEXT A
```

Açıklama :
10. Satır : İlk önce bir FOR . NEXT döngüsü kullanarak 1000 kez sürecek bir süreci başlatıyoruz
20 Satır : INT ve RND fonksiyonlarını kullanarak 0 - 640 arası bir sayı yaratıyoruz.
30 Satır : 0 - 200 arası bir sayı yaratıyoruz
40 Satır : 0 - 3 arası bir sayı yaratıyoruz.
50 Satır . Belirlediğimiz koordinatlara (x,y) z renginde bir nokta koyuyoruz.
60 Satır : 10. satırdaki döngüye geri atlıyoruz.

MATEMATİKSEL FONKSİYONLAR

Şu anda grafik komutlarımıza kısa bir ara veriyor ve AMIGA-BASIC tarafından desteklenen matematiksel fonksiyonlara bir göz atıyoruz. Tatilde çalışma illetine yakalandıysanız bunu hiç olmazsa AMIGA ile yapabilirsiniz.

ABS

Absolute value - Mutlak değer fonksiyonu
Verilen sayının mutlak değer nı verir. Kullanımı .

```
ABS (x)
```

Örnek :

```
PRINT ABS (-776), ABS (435)
776          435
```

ATN

Arc Tangent fonksiyonu
radyan cinsinden verilen X' in arctangent' ını verir. Sonuç -pi/2 ile pi/2 arasında olur.
Kullanımı .

```
ATN (x)
```

Örnek .

```
PRINT ATN (3.14156)
```

CINT

CINT komutu verilen sayıyı yuvarlayarak bir tam sayıya dönüştürür. Kullanımı şu şekildedir :

```
CINT (x)
```

Örnek :

```
PRINT CINT(4,66),CINT(4,2)
5      4
```

CINT verilen sayının ondalık kesimi 0.5' e eşitse sayının tam sayı kesimine bakar Eğer tamsayı çiftse yuvarlama yukarı doğru yapılır Tamsayı tekse yuvarlama aşağı doğru olur.

COS

Cos komutu verilen sayının kosinüsünü verir. Verilecek sayı radyan cinsinden olmalıdır.
Kullanımı :

```
COS (x)
```

Örnek :

```
PRINT COS(3.14156)
-1
```

EXP

Logaritmalarda kullanılan e sayısının x üssünü verir , yani e üssü x
Kullanımı :

```
EXP (x)
```

Örnek :

```
PRINT EXP(1)
2.718.....  ; bu sayıda e'nin kendisidir.
```

FIX

FIX fonksiyonu INT fonksiyonunun aynısıdır fakat INT gibi negatif sayıları yuvarlamaz , tamsayı kısmını aynen verir.
Kullanımı :

```
FIX (x)
```

Örnek :

```
PRINT FIX(-5,96),INT(-5,96)
5      6
```

INT

Verilen sayıya en yakın tam sayıyı verir.
Kullanımı :

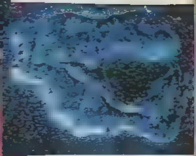
```
INT (x)
```

Örnek :

```
PRINT INT (6.54545)
6
PRINT INT(7,6789)
7
```

Evet bu aylık da bu kadar. Gelecek ay grafik komutlarına devam ederken matematiksel fonksiyonların bir kısmını daha inceleyeceğiz.
Eğer sorularınız - sorunlarınız ya da önerileriniz varsa bana yazabilirsiniz.

BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş / İstanbul



THE SECRET OF MONKEY

Threecook, Peepwood, Feepwood, Treecoo Öff şu adamın adını bir türlü yazamadım Treewood Threepwood, hah işte oldu Threepwood, Guybrush Threepwood Ne komik isim değ m Ben şahsen böyle bir sm m olmas n istemezd m Ama Eğer The Secret Of Monkey Island oyna mak istiyorsanız bu acay p ada kat anmak zorundasın z
Evet şimdi gelelim Monkey Island'ın konusuna Olaylar Karaip'lerin oralarda bir yerlerde bulun a Melee Island da gelişiyor, adamım z Guybrush küçük yaşlardan beri korsanlara merak ı biris ve korsan olmak için evinde kalkıp Melee Island a gelmiş, burada biraz durup Melee Island dan bahsedelim, Melee Island korsanların bu uşup eğlendiği bir yer, burada her tür korsana rast a mak mümkün, neyse Guybrush' n tepeden şehre inmesiyle kontrol 'ü biz al yoruz, yeri ge mişken Oyun içindek demo'ları ESC tuşuyla atlayabilirsiniz, komutlar diğer LucasF m oyunlarıyla ayn burada fazladan bir TALK TO seçeneğ eklenmiş Ayrıca oyun 4 bölümden oluşuyor The Three Trials, The Journey Under The Monkey Island, The Duel
PART ONE THE THREE TR ALS
Bu bölümde amac m z korsan olmanın üç şart n yerine getirip korsan olabilmek.
Şehre girince ilk olarak sağa ilerleyin ve duvar dakı postere bakın (LOOK AT POSTER), bu Governer Marley in tanıt m posteri, sonra tekrar sağa doğru gidip oyundak en önem i yer erden bir olan SCUMM BAR'a gelin kapıy açın ve içer g rin (OPEN DOOR), burada bir çok korsan var şimd biraz bıgı toplamak için korsan arla konuşalım, kapının sağ ndaki adamın yan na gi d n ve onunla sohbete baş ayın (TALK TO PIRATE), bu konuşmalar oy n çinde oldukça önemli bir yer kapsıyor, o yüzden ben bun arı si ze aynen yazıyorum

MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD I'M NEW IN TOWN
WELL WHAT'S YOUR NAME ?
I WANT TO BE A PIRATE
WHERE CAN I FIND THE GOVERNOR ?
WHY NOT ?
WHO S THIS P RATE ?

Bu ko uşmadan sonra Korkunç Korsan Le Chuck ın k m olduğunu an ıyoruz, bu adam bir zamanlar Governer Marley e aşık olan bir ko sanmış Governor onun aşkını red edince adam çıldırmış ve buras n yak p yıkmış daha son ada buradan ayr ıp Monkey Island a doğru yola ç km ş ama o anda çıkan bir fırtına LeChuck ın gemisin bat rm ş ve bu kazadan kimse kurtulamamış o günden beri LeChuck ve hayalet gem sin n Monkey Island'la Melee Island arasında gezdiği söylenirmiş. Evet ş md sağdakı masada oturan korsanın yan na gid n ve onunla da konuşun(TALK TO PIRATE),
EXCUSE ME, BUT I'M LOOKING FOR DART BOARD
CAN YOU TELL ME STORY ABOUT LE CHUCK GUY ?
HOW DID HE DIE ?
WHAT IS THE SECRET OF MONKEY ISLAND ?
WHERE CAN I GET A DRINK ?
WHAT HAPPENED TO YOUR EYE ?
I'D LIKE TO INTRODUCE MYSELF MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD
Biraz daha sağa gid p perdenin yan nda kemikle uğraşan köpeğ n yanına gelin ve onunla konuşun (TALK TO DOG)
WOOF
WUF LE CHUCK ?
Daha sonra masada oturan ve tiplerinden önemli olduklarını anlaşılan üç korsanla konuşun (TALK TO IMPORTANT LOOKING PIRATES
I WNAT TO BE A PIRATE
TELL ME MORE ABOUT MASTERING THE SWORD
TELL ME MORE ABOUT THE MASTERING THE ART OF TH EVERY
TELL ME MORE ABOUT THE TREASURE HUINT NG
I'LL BE RUNNING ALONG YOU NOW
Evet art k burada konuşacak adam kalmadı, şimd bu üç korsanın önünde biraz bekleyin, az sonra mutfak kapıs açılacak ve ahçı buradan dışarı ç kıp müşterilerle ilg lenmeye gidecektir, o ekrandan kaybolunca sizde mutfak kapısın açıp içer süzülün (OPEN DOOR), Burada ilk olarak yukar dak masada duran eti a ın (PICK UP HUNK OF MEAT), sonrada masanın altındak tencereyi (PICK UP POT), sağdak kapıy açınca iskeleye bir martı geliyor ve sizin göz koymuş o duğunuz balığ yemeye başlıyor, iskelen n sağ a t köşesine giderseniz tahtaların ka karak martıy korkuttuğunu görürsünüz, bunu birkaç kez tekrarlayıp martı iyice havalan nca balığ a ın (PICK UP FISH), bardan d şarı çıkt ğınızda bir demo göreceksin z bu demoda LeChuck ve onun hayalet tayfalarıyla aras nda geçen ve konusu sız olan konuşmaya tanık olacaksınız, LeChuck siz n gibi birin n nası ona karş geld ğine kızacak ve biz mle özel olarak ig lenceğ n söyleyecek. Şimdi geldiğiniz yo lardan geri dönüp oyuna başladığın zyer n solundaki tepeden yukarı çıkın (WALK TO CLIFFSIDE) burada den zi gözleyen yaşlı bir adam var onunla konuşun (TALK TO LOOKER)
-DO YOU EVER WONDER IF WE ARE ALL JUST CHARACTERS IN A NOVEL ?
I'M GUYBRUSH THREEPWOOD
-WHAT THE HECK S WRONG WITH "GUYBRUSH THREEPWOOD"

ISLAND

I'LL JUST BE OFF TO SEEK MY FORTUNE NOW

Evet sağa gidince kendimizi kuş bakışı olarak bir harita üzerinde göreceğiz, burada ilk olarak orta da olan 'CLEARING' in üstüne basarak oraya gidin, burası bir sirk, vakit kaybetmeden çadırın içine girin, içeri girince sirkin sahibi olan Spha getti kardeşlerin tartıştığını göreceksiniz. tartışma sebepleri yeni buldukları Top numarasını ilk kimin deneyeceği, ikiside sudan sebepler göstererek bu işi birbirinin üstüne atmaya çalışıyorlar, siz sözlerini kesip onlarla konuşmaya başlıyorsunuz

- AHEM
- HOW MUCH WILL YOU PAY ME ?
- OK, SOUNDS GOOD
- OF COURSE I'VE GOT A HELMET, WHAT SORT OF IDIOT DO YOU TAKE ME FOR ?

Bu konuşmalardan sonra adamlar kaskınızı görmek istiyorlar onlara bardan aldığınız tencereyi gösterin (USE POT),ve denemeye hazırlanın atış yapıldıktan sonra kendinizi bir direğe yapışmış olarak yerde buluyorsunuz adamlar yanınıza gelip nasıl olduğunuzu sorunca çıkan cevaplardan birini seçin ve paranızı alarak dışarı çıkın evet artık 478 altınımız var, şehre dönüp ihtiyacımız olan birkaç şeyi alalım, şehre gidince barın ordan sağa devam ederek şehir meydanına çıkın (WALK TO ARCHWAY), köşe başında bekleyen adamla konuşun (TALK TO CITIZEN OF MELEE)

- HWAT IS THIS ? SOME SORT OF CODE ?

adam bu sorunuz karşısında kızıp konuşmayı kesiyor tekrar konuşun onunla (TALK TO CITIZEN OF MELEE)

- I JUST WANT A MAP
- I'LL TAKE IT I'LL MAKE A SWELL GIFT

evet 100 altın bayılarak bir adet hazine haritası aldık, buna bir bakalım değimi (LOOK AT MAP), ne yazıkki kandırıldık bu hazine haritası değil danıs etmeyi öğreten bir kılavuz, sol tarafta oturan üç adama gidip onlarla konuşun (TALK TO LOW MORAL PIRATES)

- DO YOU GUYS KNOW THE SNEAKY LOOKING MAN ON THE OPPOSITE CORNER ?
- NO, BUT I'LL TAKE ONE IF YOU GIVE ME TO PIECES OF EIGHT

bu adamlardan bedava dakikalar satın aldık, neyse şimdi sağ taraftaki kapılar n altta olanın açarak içeri girin (OPEN DOOR) burası bir falcın nevi sağa ilerlemeden önce masanın üstünde duran plastik tavuğu alın (PICK UP CHICKEN),ve onun ne olduğuna bir bakın (LOOK AT CHICKEN), üstünde bir kanca olduğunu öğreniyorsunuz, sonra sağa gidip falcıya konuşun (TALK TO FORTUNE TELLER)

- DO YOU READ PALMS ? AM I GOING TO BE A RICH ?
- YES TELL ME EVERYTHING THAT GOING TO HAPPEN TO ME

başınıza neler geleceğini dinleyip öğrendikten sonra falcı kayboluyor artık burada hiç işimiz kalmadı dışarı çıkın (OPEN DOOR), dışarı çıkınca saat kulesinin altından geçerek şehrin arkasına gidin, burada kendinizi yine üstten görüyorsunuz, biraz bekleyin az sonra ara sokaktan birinin sizi çağırdığını duyacaksınız, sesin geldiği yere gidin burada karşısın za Melee Island'ın suratsız şerifi Fester çıkıyor, Onunla otomatik olarak konuşuyorsunuz,

- DID YOU HEAR SOMETHING BACK IN HERE TOO ?
- I'M GUYBRUSH THREEPWOOD, I'M NEW IN TOWN

Fester gidince sizde buradan çıkıp sağınızdaki dükkana girin (OPEN DOOR), içeri girince eğer adam burada değil ise masanın üstündeki zili çalın adam anında geliyor (USE BELL), neyse önce duvardaki kılıcı alın (PICK UP SWORD) sonrada yukarıdan küreği alın (PICK UP SHOVEL), daha sonra da adamla konuşun (TALK TO STORE KEEPER)

- ABOUT THIS SWORD
- I WANT IT
- ABOUT THIS SHOVEL
- I WANT IT
- I THINK I'D JUST LIKE TO BROWSE

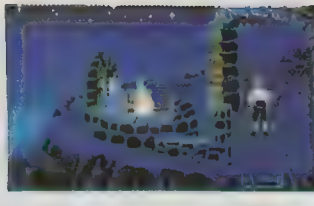
artık bir kılıcımız var ve biz şimdi onu kullanmayı öğrenelim ne dersiniz, geldiğiniz yoldan geri dönerek,şehrin dışına çıkın, ve harita üstünde sağ alt köşedeki ışığın üstüne basın ve oraya gidin ama bu sırada yasak bir yere geliyorsunuz burada köprüyü koruyan bir Troll var ve karşılık vermeden kimsenin geçemeyeceğini söylüyor. Onunla konuşun (TALK TO TROLL)

- HOW MUCH IS THE TOLL ?
- SOME SEMI-RANERD MEAT OR TRY TO FIND SOMETHING

konuşmanız bitince ona balığı verin (GIVE FISH TO TROLL) böylelikle hem köprüden geçiyoruz hemde bir sahtekarlığı anlıyoruz, neyse harita ekranı çıkıncaya yine sağ alttaki evi seçip oraya gidin. Burası bir dövüş öğretmeninin evi, kapıyı açın (OPEN DOOR). Guybrush Kapıyı çalması gerektiğini söylüyor, az sonra dev gibi bir adam kapıyı açıyor ve size ne istediğinizi soruyor,

- COULD YOU TRAIN ME BETTER THAN THE SWORDMASTER ?
- I DO SO HAVE WHAT IT TAKES
- I DO SO
- I DO SO
- I HAVE 30 PIECES OF EIGHT
- OK, CHECK IT OUT

içeri girince adam size bir ayrıcalık tanıyacağını ve çabuk eğitilmeniz için siz, makineyle karşı karşıya getireceğini söylüyor bu makine onun kendi icadı olan bir şey ve insanı bu işi öğrenmeye mecbur bırakıyor, buralar demo bun-



lan iserler Captain Smark size Dövüşle her za man beceninn değil bazen sözlerinde işe yarad ğını söyüyor, bunlar ık soru iki cevap bunları aşağıda veriyorum

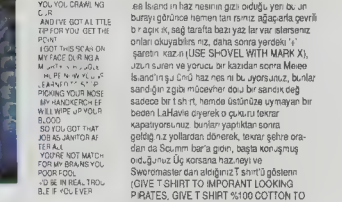
-YOU FIGHT LIKE A DAIRY FARMER
-HOW APPROPRIATE YOU FIGHT LIKE A COW
-SOON YOU LL BE WEAR NG MY SWORD LIKE SHISH KEBAB
-FIRST YOU'D BETTER STOP WAVING T AROUND LIKE FEATHER-DUSTER

Bu son cevaplar ne diye sorabilirsiniz oyundak k lig dövüşlerin sözcüklerine yapılıyor yanı söyle atak s ras sözleyken rakibimize bir soru sorup sunuz rakibimiz o soruya doğru cevap vermese bi tünüze yürüyerek sizi gem çekiyor ve atak sırası ona geçiyor eğer sorunuza cevap vermezse siz onun üstüne yürüyorsunuz ve s ra ye ne sizde ka yıor rakibinin üstünde üç kez yürüyen dövüşü kazan yor. Neyse buradan d şarı çıktığın zdaşde trafiğin kasaba, k oduğunu görüyorsunuz adam n solunda bir yerde durun ve adamlara dövüşün Adamlar s z n yanınıza geldiğ nde değiş k bir ekran ç kıyor ve karş n z adam n karşısında bulıyorsunuz ona

MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD PREPARE TO DIE

cersenız soruş başlıyor. oyunda dövüşlerde başarılı olmak için fazla pratiy yap o çok sonbulmanız nız günü ilerde SwordmasterIa dövüşünden bunlara ihtiyac nız olacak.dövüşe başlarken son. sonra sıras z sözle duyor. İk ola rak cevabı n bi mediğiniz sonrası gorarak on a cevap arayan rakibiniz size "OH YEAH I'M SHAKING. I'M SHAKING", "I AM RUBBER YOU ARE GLUE"nun dışında bir şey söyleme bu oğunu cevaptır bunu sorunuzun yan na yazarak öğrenin ayrıca yen oyunuzu oğu unuz sonra not ederek bunları başkalar na sorarak cevaplar bu un sizde bürün sorulan cevaplarıya verıyorum siz sorup doğru cevap aldıklarını zaman na işaret koyun ve bu listede yazan soruları n TÜMÜNE cevap almadan SwordmasterIa g tmeyin Bu stede 3üte yazanlar soru., a ta yazanlar ise cevapt r.Bunlara göre cevap verin, veya sonsoru

SOON YOU'LL BE WEAR NG MY SWORD.. IKE SHISH KEBAB
-FIRST YOU'D STOP WAVING IT AROUND LIKE A FEATHER DUSTER
-YOU FIGHT LIKE A DAIRY FARMER
-HOW APPROPRIATE YOU FIGHT LIKE A COW
THERE ARE NO WORDS HOW DISGUST NG YOU ARE YES THERE ARE. YOU JUST NEVER LEARNED THEM
PEOPLE FALL AT MY FEET WHEN THEY SEE ME COMING EVEN BEFORE THEY SMELL YOUR BREATH
NOBODY'S EVER DRAWN BLOOD FROM ME AND NOBODY EVER WILL
-YOU RUN THAT FAST
I'VE HEARD YOU ARE CONTEMPTIBLE SNEAK
-TOO BAD NO ONES EVER HEARD OF YOU AT ALL
YOU MAKE ME WANT TO PUKE
YOU MAKE ME SOMEBODY ALREADY DID



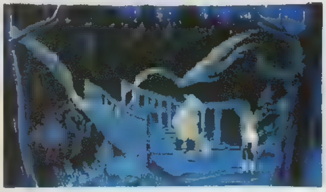
THIS IS THE END FOR YOU, YOU CRAWL NG C.R AND I'VE GOT ALL TTLE TPP FOR YOU. GET THE POINT
I GOT THIS SCAR ON MY FACE DUR NG A MORTAL COMBAT. HE PENNYWORTH, I'VE LEARNED TO AVO D PICKING YOUR NOSE MY HANDKERCH EF WILL WIPE UP YOUR BLOOD
SO YOU GOT THAT JOB AS JANITOR AT TERRA'S. YOU'RE NOT MATCH FOR MY BRAINS YOU POOR FOOL
TO BE REAL TROU BLE IF YOU EVER

I'VE SPOKEN WITH THE APES MORE POLITE THAN YOU
M GLAD TO HEAR YOU ATTENDED YOUR FAMILY REUNION
I'M NOT GOING TO TAKE YOUR INSOLENCE SITTING
I'VE HEARD RIOTOUS ACCOUNTS OF LARING UP AGAIN ST I HAVE YOU STOPPED WEARING DIAPERS YET?
WHY DID YOU WANT TO BORROW ONE?
YOU HAVE THE MANNERS OF THE BEGGAR
I WANTED TO BE MAKE SURE YOU'D FEEL COMFORTABLE WITH ME.
ONCE OWNED A DOG SMARTER THAN YOU.
HE MUST'VE TAUGHT EVERYTHING YOU KNOW
Evet sirt k SwordMaster'la dövüşecek kadar pratiğ n z oduğuna göre. niye ona gidip dersin vermiyoruz. bunun için önce satıcı n ndükkana na gidin, ve onunla konuşun (TALK TO STORE KEEPER).
M LOOKING FOR SWORDMASTER OF ME LEE ISLAND
Adam buna Carla SwordMaster) n karar vereceğin söyleyerek o garip kıyor, evet şimd bir takıp bez yiyor, yaş z adamı şenn dığ na kadar bekip ed n ve peşinden Fork adı verilen labirentms ormana girin, buradaki k ırkanda sarı çiçekler var, onlardan b r böüm nü a n (PICK UP YE LLOW PETAL) sonra adam devamlı tekp ed n ve o hang yolla sapıyorsa sizde oraya sapın. siz sonra adamın bir tabe aya ğ rmağa n gövdesinden z, yaşl adamı braz zorlayarak tabeay n yüzü ve vücut ya gesin gör yolu ortaya çıkarıyor o geçtikten sonra siz ge yorsunuz, he men köprüden geçerek SwordMaster in evine gi n adam onunla sizin için konuşuyor fakat ik na edemiyor. az sonra yaşl adam gidiyor siz SwordMaster'la konuşun (TALK TO SWORDMASTER)
MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD I'VE COME TO K LL YOU
Evet dövüşe baş yorsunuz. zmacın z ve oynayış sbi diğer dövüş erie ayn fakat burada on yen menüz için 5 vuruş yapmak n z, ayrıca sonular hep o soruyor' sonuçlu. sorular farkl fakat cevaplan az önceki dövüşlerde aldığ n z cevaplardın ayn sı. ben size bunları beş ni veriyorum eğlencesin n kaçmamas için diğerenin siz bu un pek zorlanacağınız sanm yorum zaten gerişde bunların içnden iki ç tanesi her dövüşte muhakkak çıkıyor, sorular n anlamını anlayab ceğ nız cevaplarının kolaysa bu unuz.
HOPE YOU'VE A GOAT READY TO ESCAPE
WHY'D DID YOU WANT TO BORROW ONE?
I'VE GOT THE COURAGE AND SKILL OF A MASTER SWORDMAN
I'D BE A REAL TROUBLE IF YOU EVER SEE THEM NOW. KNOW WHAT FILTHY AND STUPIDITY REALLY ARE I'M GLAD TO SEE YOU ATTENDED YOU FAMILY REUNION MY TONGUE IS SHARPER THAN ANY SWORD
FIRST YOU'D BETTER STOP WAV NG IT AROUND LIKE A FEATHER DUSTER
I'D YOUR BROTHER I'D LIKE YOU BETTER TO MARRY WITH A PIG
YOU MAKE ME THINK SOMEBODY ALREADY DID
SwordMaster yendi kon sonra, o size bunu is pat etmen z için bir T sh rt verıyor, buradan çıkıp

germanda biraz gez nin ve hantayn ku, anarak Me ele Island n haz nesinin gizli oduğu yen bun bursayı görünce nemen tan rsınız ağaçlarla çevrili b r açık k, sağ tarafta bazı yaz lar var sitersenız onları okuyabilirs niz, daha sonra yerdeki 'i' şaretin kazın (USE SHOVEL WITH MARK X), oburn suları ve yorucu bir kazıdan sonra Melee Island'ın gizli Ünü haz nes ni bu yorsunuz, bunlar sandığın içgibi müceveher dolu bir sandık değ sadece bir t sh rt, hemde üstünüze uymayan bir beden LaHavie ciyerek o guguru tekrar kapatıyorsunuz. bunları yaptıktan sonra geldiğ nız yolları takıp dönerek, tekrar şehre oradan da Scumm bar'a gidin, başta konuşmuş oduğunuz Üç korsana haz neyi ve Swordmaster dan aldığınız T shirt'ü gösterin (GIVE T SHIRT TO IMPORTANT LOOKING PIRATES, GIVE T SHIRT %100 COTTON TO IMPORTANT LOOKING PIRATES), üç beceriden resime artık sah biz, s ra sonunuzunda yanı h rsızl kısmında, bunu başarmak için Governor'in evindeki çok kıy l alt n idol'ü çalmalı n z, bir çok kış bu gurie kadar dur yamalı denemiş faxal başaramamış, şimdi tekrar d şarı ç kıp, ağadan şehir meydanına gelin. Saat kulles n n altından geçerek arka sokaklara gelin, soldaki ayrı bir yol ve dağ n etekslerinde de Governor' n evi var. evin yan na gel nce karş naza koruma köpekleri gök yor bunlar geçmenin tek yolu, onları uyutmak, ormandan aldığ nızsarı bitkinin yaprakların ez et parçasını bireştirin (USE YELLOW PETAL WITH HUNK OF MEAT) art k köpekden dışarı ülkesine gönderecek bir ucuz n z edu bu onlara verin (GIVE MEAT WITH CONDIMENT TO PIRANHA s), artık köpekler uyudular bi sirada Bu oyunda k msenin yan hiç bir can n nd lmediğine dar bir uyar, a yorsunuz, artık governorn n evine gebeliniz, kapıyı açın ve içeri girin (OPEN DOOR), önce sağdaki kazının yan ndan vazoyu al n (PICK UP VASE), sonra da kapıyı açın ve içeri g rin (OPEN DOOR), siz içeri girdikten sonra seni Fester ortaya ç kıyor ve bi kez siz yakalayacağın söyl yor ve arkanızdan içeri gir yor, bu kapının arkası nda neler oldu unu görebi meyi çok istersen, imanın çok ş ng şeyler olıyor peldümanızdan kurtulmadıkça etmeyek ka dar türlü oyalar geliyeor bu duvar n arkas nda buraları demo istersenız ESC'ye atlayabilirsiniz ama ben size z.emenız tavsiye ederim, neyse harketli bir kavgadan sonra duvardaki resmi indi p dışar çık yorsun z, sonra gid p tekrar vazoyu al n (vazoya esiras nda onu garip bir ş kl ğ n bi rak yorsun z), sonra d şar ç kıpık. ben o sıralın daki hapishaneye gırin, elinizde yen almış oduğunuz 2 dört şey var GOPHER REPELLENT, BOOK OF STYLE WAX LIPS ve STAPLE REMOVER, hücredeki adamla konuşun o sizden bşş oğ duğunu, veya bir nane sakız getirmenizi istiyor bu sizin yenine getirmek için buradan ç k p dükkana gid n ve satıcıya konuşun (TALK TO STORE KEEPER) adam size biraz kızg n o kadar yolu teşp dönüldüğünde size burada bulmadığ n için bayağ öfkeleniyor. Neyse ne istediğ nizi sorunuz, Breath Mints diye cevap verin satıcı zarara tekrar hapishaneye dönüyor bunları mahkuma verin (GIVE BREATHMINTS TO PRISONER) adam bu hareketinize oldukça sevmiyor ve sizinle dost oluyor, ama bir sorunu daha var oda farakar, bu adam farelerden nefret ediyor ve sizden farelere karşı bir çare bu. mantıkı olıyor evi enk. Gopher Repellenti ona verin (GIVE GOPHER REPELLENT TO PRISONER) adam gerçekten size minnettar kal yor, bu kadar iyiliğinize karşılık adamdan bir şeyler isteyalim ha ? Ne ders niz (TALK TO PRISONER), adam size verebileceği tek şeyin

GA'ler sayfa 36

teyzesi tarafından gönderilen kek olduğunu söylüyor,ardından da onu size veriyor. Kek"i alın ca açın ve içine bakın (OPEN CAKE), içinden bir törpü çıkacak, şimdi hızla Governor'ın evine gidin ve duvardaki tablonun arkasından çıkan deliğe klikleyin (WALK TO GAPING HOLE) içeride yine Şenlie kapışıyorsunuz ve o mad k dere cede komik olaylar oluyor, sonunda amacınıza ulaşıp Altın idolü alıyorsunuz, fakat şenfi kilitle meye vakit kalmadan boğazınıza yapışıyor, ve açıklama istiyor, çıkan seçeneklerden her hangi birini seçin, bu açıklama doyurucu değil ama bir den bire ortaya çıkan Governor Marley işler değiştiriyor Fester'i oradan kovduktan sonra, siz nle konuşuyor ilginç ad nız duyduğundan ber siz nle tanışmak istediğini söylüyor, fakat zavallı Guybrush heyecan an nca işler karışıyor.
WELL
-JEEPERS
dedikten sonra, Governor size kızarak gidiyor sizde çaresiz dışarı çıkın (OPEN DOOR) o ne ? Aptal Fester kapıda çıkmanız bekliyormuş siz enseleyerek, iskeleye götürüyor, çalmış olduğunuz idol'u boynunuza bağlayarak Governor hakkındaki planlarını ve neler yapacağını anlatıyor sonrada kendiniz den zde buluyorsunuz,suya düştüğünüz anda yapacak pek bir şeyiniz yok, ama Guybrush nefesini 10 dakika tutabildiğini söylemişti, herneyse vakit kaybetmeden idol'ü alın (PICK UP IDOL) ilginç bir düşünce değil mi? Daha sonra orada duran klic al p dışarı çıkıyorsunuz, yukarda hiç ummadığınız bir manzarayla karşı aşacaks n z LeChuck'ın hayalet gemisi yavaş yavaş uzaklaşıyor, siz bunun ne olduğunu düşünürken gözcü gelip LeChuck'ın Governor'ı kaçırdığını söylüyor ve LeChuck'tan gelen bir notu size veriyor, bu notta Governor'ın iyi olduğu yazılı ayrıca herhangı bir kahramanlık denemesinde ise onun öleceği bel rtilmiş. Evet korsan olmak istiyorduk değil mi ? Bundan iyi fırsat mı olur haydi gidip Governor'ı kurtaralım LeChuck'ın sakland ğı yer Monkey Island, Monkey Island a gitmek için bir gemimiz olmalı, gemiyi yönetmek içinde tayfalara ihtiyacımız var demektı, önce tayfa bulmalıyız, sağa gidip Scumm Bar'ın önüne gelin (WALK TO DOCK), kapıyı açıp içeri girin herkes gitmiş ve burası sessiz kalmış, masaların üstündeki tüm bira bardaklarını toplayın (PICK UP MUG),sağa gidince aşçının ağladığını görüyorsunuz, onu boşverip mutfağa girin Inventory'de en üstte bulunan bardağa kapının yanındaki fıçıdan Grog doldurun (USE MUG WITH BARREL), bu Grog denen nanenin içinde bulunan asitle ilgili bir bardağın hızla eritiyor onun için tamamen erimek üzereyken içindeki Grog'u Inventory deki diğer bardağa boşaltın (USE MUG ON MUG) böyle yaparak, hapishaneye gidin ve zavallı mahkumun hücre kapısının kilidine Grog'u boşaltın (USE MUG ON LOCK), adam artık serbest, siz onu tayfa yapacağım diye düşünürken o sizi kandırıp kaçıyor, ama üzülmeyin daha sonra tayfa olmayı kabul edecek. Şimdi şehirden çıkıp SwordMaster'ın yanına gidin ve onunla konuşun (TALK TO SWORDMASTER)
THE GOVERNOR HAS BEEN KIDNAPPED
Carla buna karşılık tayfa olmayı kabul ediyor, buradan çıkıp haritanın sağ üst köşesindek kıyıya gidin (SHORE) burada bir uçurum karşıda da ev var, uçurumu geçmek için ara daki teli kullanmalısınız önce platformun üstüne çıkın (WALK TO POLE), daha sonra plastik tavuğu kabloya geçirip karşıya geçin (USE RUBBER CHICKEN ON CABLE), karşıya geçince kapıyı açıp içeri girin (OPEN DOOR) burası bir demircinin evi, içeri girince adam sizle konuşuyor, onu da tayfa yapalım hadi ne ders niz
THE GOVERNOR HAS BEEN KIDNAPPED
WE COULD GET A CREW TOGETHER AND SAIL OF AFTER THEM
adam bu işi kabul ediyor, ama kaptan olmak istediğinizi söyleyince sizi bir teste tabi tutacağını ve burada başarılı olursanız sizinle geleceğini söylüyor bu adamın çok korktuğu bir şey varmış ve siz eğer onunla yüzleşmeye cesaret ederseniz şartların zı kabul edecek,sonra sağa gidip mekanizmalar açıyor ve en sonunda tahta bir kapı kalıyor adam bunu açmaya korktuğunu söyleyerek sizin açmanızı istiyor ve kenara çekiliyor kapağı açın (OPEN DOOR), bu adamın korktuğu şey bir papağan kısa demonun ardından oyuna dönünce komut hanesinin değiştiğini göreceksiniz, hepsinin yerini tuhaf şeyler almış, orada en başta duran seçeneği kuşun üstüne kullanın (TAUNT MURDEROUS WINGED DEVIL) evet test buymuş, adam sizin tayfanız olmayı kabul etti, bizimde zaten üç tayfaya ihtiyacımız vardı tayfalarımız hazır olduğuna göre, artık bir gemi almalıyız, tavuğu kullanıp karşıya geçin (USE RUBBER CHICKEN ON CABLE),sonra dışarı çıkıp harita üstünde limana gidin burası Stan Adındaki bir adamın kullanılmış gemiler sattığı yer, ondan bir gemi almalıyız, bunun için her seçeneği deneyin sonunda size "SEA MONKEY" adında bir gemiyi satmak isteyecek bu bizim alacağımız gemi fakat yeterli paramız yok,ona kredi kabul edip etmediğini sorun kabul etmeyecek, sizde kendinizi dışarıda bulacaksınız, buradan dışarı çıkıp tekrar şehre gidin ve ve kilisenin yanındaki dükkana gidin, adamla konuşun ve kredi almak istediğinizi söyleyin, burada biraz dikkatli olmalısınız,adam kasanın yanına gidince kolu çeviriyor bu çevirmeler kasanın şifresidir bunları dönüş sırası olarak bir yerlere yazın yani üç kez sağa veya bir kez sola, şifre dört adımdan oluşuyor, mesela adam bir kez sağa çevirdikten sonra tam ters yöne çevirmeye başladığında şifrenin ikinci adımına geçmiş oluyor, böylelikle dört adımı yazın, sonra adam kasayı açıp krediyi alıyor ve size bir işiniz olup olmadığını soruyor, çıkan seçeneklerden herhangi birini seçin, adam kızıp kredi vermeyi reddediyor ve parayı götürüp yerine koyuyor, tekrar yanına gelince ona
I'M LOOKING FOR SWORDMASTER OF MELEE ISLAND
deyin, adam dışarı çıkınca gidip şifreyi kullanarak kasayı açın (PUSH HANDLE Sağa doğru, PULL HANDLE Sola doğru), şifreyi girdikten sonra bir zil sesi duyacaksınız ve kasa açılacak,içerde bir kağıt parçası var bunu otomatik olarak



alıyorsunuz, bir çeşit kredi kartı yerine geçen bu kağıt sayesinde 5000 altın limitiniz oldu, neyse aynı yollardan Stan'ın yanına dönüp "SEA MONKEY"'i krediyle alacağınızı söyleyin, Store Keeper'ın kredi kartını görünce adam kına oluyor, fakat sizden "Sea Monkey"'e karşılık 10.000 altın istiyor şimdi pazarlık vakti,
LET'S TALK EXTRAS
I THINK CAN LIVE WITHOUT THIS PARTICULAR JUNK(Tüm extralardan vazgeçene kadar)
I GUESS I DON'T NEED THAT BOAT
LET'S MAKE A DEAL
5000 THIS IS MY FINAL OFFER
bundan sonra gemiyi alıyorsunuz, Stan size tayfaların zla birlikte iskeleye gitmeniz; gemiyi oraya getireceğini söylüyor, sizde buradan çıkıp şehre dönün, gözcünün yanından aşağı inince kendinizi iskelede bulacaksınız, daha önce anlaştığınız gibi Stan gemiyle birlikte orada,fakat bir sorun var Stan gemiyi satmaktan vazgeçmiş, ama geminin yelken direği kırılınca tekrar satmayı kabul ediyor, bu sırada Otis (Hapisten kurtardığınız adam) geliyor onunla konuşuyorsunuz
HAVE YOU COME TO BE ON MY CREW ?
-GLAD TO SEE YOU COULD MAKE IT CARLA

evet artık Monkey Island'a gitmek için gem yolculuğunuz başlıyor, birinci bölüm burada sona erd

PART TWO THE JOURNEY

Şimd Stan'dan aldığımız takanın üstündeyiz artık ve bilinmeyen bır yerlere doğru gidiyoruz, tayfalarla aranızda geçen kısa konuşmadan sonra kontolü alıyorsunuz. Hemen arkadak kapıy aç p odan za g rin (OPEN DOOR), içerde k önce tüyle mürekkebi al n (PICK UP FEATHER PICK UP INK), ardından çekmecey açıp içinden gemin n eski kaptanı olan Herman Toothroot'un sey r defterin a.ın (OPEN DRAWER,LOOK AT DRAWER), sonra solda yerde duran sandığı aç n (OPEN CHEST), içinden kitap kab çıkıyor, şimdi k bu odada yapacak ışımız kalmadı d şarı çıkın ve ıp merdivene tırmanın (WALK TO ROPE LADDER),yukarı çıkıtğ n zda kendinizi gözetleme kabın nde bulacaksınız, buradan bayrağı a ın (PICK UP JOLLY ROGER), aşağı inerek gem nin ambarının kapağını açın (OPEN HATCH), içeri girince sağdak merdivenlerden mutfağa nin kapın n yanındaki dolabı açıp içinden mıs r gevreklerini alın (OPEN CUPBOARD PICK UP CEREALS) bu m sır gevreklerinin paked ni aç n (OPEN CEREALS) içinden bir ödül çıkıyor, bu ödüle bır bakın (LOOK AT PRIZE), oda ne bu ödül değil bır anahtarmış tekrar odanıza dönün ve sağdaki dolabı anahtar yardımıyla açın (USE SMALL KEY ON CABINET), içinden b r kutu çıkıyor bu kutuyu otomatik olarak dışar çıkarıyorsunuz, yere koyunca açın (OPEN CHEST),ve içine bakın (LOOK AT CHEST) burada eski bır Voodoo büyüsünün yazıl olduğu bı kağ t parçası var, buna bır göz at n (LOOK AT PIECE OF PAPER), evet böylece rota sorunumuz da halloımuş oldu bu kağıt bize Monkey Island'a gidişin büyüsünü anlatıyor, 450 derece dönüp bu kağ tta yaz l olan materyaleri bır kazanda karıştırısak Monkey Island'ın g zl yolunu bulursunuz. Hemen ambara inin, burada mutfağa değilde yatağın yanından depoya inin ekranın altında bır fıç nın üstünde ıp var bunu a n (PICK UP PIECE OF ROPE) sonra sağdaki sandığı aç n (OPEN CHEST), bu bir çeşit şarap saklama sandığ, içine bak n (LOOK AT CHEST ve iyi yıllanmış şarabı otomatik olarak alıyorsunuz. Sonra soldakı barut fıç larından barut alın(OPEN KEG), şimdi dışarı çık.n,ve mutfağa inin kazan n önüne gelin ve sırasıyla şunları yapın

-USE CINNAMON STICK IN POT
-USE BREATH MINTS WITH POT
-USE INK IN POT
-USE T-SHIRT IN POT
-USE T SHIRT %100 COTTON IN POT
-USE RUBBER CHICKEN IN POT
-USE JOLLY ROGER IN POT
-USE GUN POWDER IN POT

Voodo büyümüz etkisini gösterdiği zaman Guy brush bır bayg nl.k geçiriyor, kendine geld ğ zaman, rastgele bır yere kılık yapıp onu ayağa kaldırın, elinizdeki broşürü kazanın altındak ateşte yak n (USE BROCHURE IN FIRE) ve dışarı çıkıp tekrar depoya inin ve aynı fıç dan yine barut al n (OPEN KEG), şimdi güverteye çıkın sağa gittiğiniz zaman, karşınızda tüm muhteşem iğiyle Monkey Island duruyor, burada kendinizi topun içine koyarak Monkey Island'a yollamanız gerekıyor önce barutu topa koyun (USE GUNPOWDER IN CANNON), sonra ıpı ar kasındakı boşluğa fit. olarak yerleştirin (USE PIECE OF ROPE WITH CANNON), elinizdeki yanan broşürde ıpı tutuşturun (USE MASS WITH ROPE), vakit kaybetmeden tencerey kafan za geçirin (USE POT), eğer sız bunu yapana kadar ölürse aşağı n p yeni barut alıp, yeni bır fitil takarak aynı şeyleri tekrar yapın, fitil ve barut iç n endişelenmeyin kısıde sonsuz Kısa bır demodan sonra kendin z adada yere çakı m ş ve arka tarafınız yanarken bu uyorsunuz İkinci bölümde burada biti

PART THREE UNDER THE MONKEY ISLAND

Yaşlı ve deli bır adam yanınıza geliyor ve sizinle sohbet ediyor bu yaşl adam bizim gemin n gerçek kaptanı Herman Toothroot bır kazadan sonra buraya düşmüş ve o gün bu gündür burada, adam g ttikten sonra herhang bır yere k kleyip ayağa kalkın ve ağaca çivilenmiş notu okuyun (LOOK AT NOTE) bu not LeChuck taraf ndan gelen davetsiz misafirler için konulmuş, ağaç n yan ndan muzları a.ın (PICK UP BANANAS , sonra yukarı k kleyerek ormana g rin, burada aday y ne kuşbakışı olarak görüyoruz ama burası Melee Island'dan yaklaş k dört kat daha büyük, neyse önce yukarı gid n ve kraterin ağzın n üst kenarındaki Fort'a kl kleyin, burası aday savunmak için hazırlanmış bir çeşit siper önce soldakı ıpı a.ın (PICK UP ROPE) sonra topu oynatın (PUSH CANNON), içinden gülle ve az miktarda barut düşüyor, her kis minde a n (PICK UP CANNON BALL,PICK UP GUNPOWDER) sonrada sağ taraftan dürbünü a ın (PICK UP SPYGLASS), siz bunlarla uğraş rken Herman Toothroot gelirse istersen z onun a sohbet edersin z, istersen zde baş nızdan def edebilirsiniz,bunlardan herhangı birini yapt ktan sonra dışarı ç k p sağa gidin bır nehir ve tepe göreceks n z ayrıca kurumuş bir nehir yatağıda var tepeye kıkleyin, biraz sonra kendin zi bir köprüde bulacaksın.z köprüden geçmeden önce taşla ait ndaki notu al n (PICK UP NOTE-WORTHY ROCK), bu notlar adada yaşayan yamyam Cann ball'larla Herman Toothroot'un aras ndaki bır meseleden bahsediyor, Cannıball'lar Herman'ın muz toplama aletin çalmışlar buna karşıl k Herman'da onların maymun tapınağının anahtarını almış, her iki tarafta birbirinin mal nı geri almak istiyor, ama önce kimin k.me vereceğı konusunda bır türlü anlaşamamışlar Her neyse bu mesele zaten bizi ilgilend rmez siz nehrin yanındaki bara. n üstüne barutu koyun (USE HANDFUL OF POWDER ON DAM), sonrada top güllesiyle az önce aldığın taşı birbirine sürterek barutu yak p barajın patlamasın sağlay n Kuru nehir yatağ na artık su gidiyor kontroiü al nca aşağı doğru giden kolun sonuna klikleyin, buraya girince kendin asmış bir adam göreceksiniz, o adamın niye intihar ettiğ bız. ilg lendirmez, önemli olan elindek. ıp, onu a.ın (PICK UP ROPE), sonrada tekrar nehre dönün, ve köprüyü geçerek dağa tırmanın (WALK TO FOOTSTEPS), yukarı çıkınca yine bır not göreceksin.z, onuda al n (PICK UP NOTE), ve kald.raç sisteminin sağ na geçerek iki kez sola doğru itin (PUSH PUSH), sonra yukarı çıkın, kendiniz bır tepede bulacaksınız, tek başına duran taş n yan na gidip onu itin (PUSH ROCK), aşağ dan yukar bir taş gelince dürbünden bakın (USE SPYGLASS), tesadüf olarak kıyıdak muz ağacını vurdunuz, bu yollardan geri dönüp kıyıdaki ağac n yanına gidin, yeni düşmüş olan muzları a n (PICK UP BANANAS), bundan sonra ormana g rin ve ilk ekranda "CRACK" olarak okunan yere gelin, burada kendimizi üstten görüyoruz, karşımızda bır uçurum, var ve d binde de kurekier, elinizdeki ıpı önce uçurumun kenarına bağlay n (USE ROPE WITH BRANCH) sonra aşağıdaki küçük ç k ntıy k kleyın. Guybrush ıp yardımıyla oraya iniyor, el nizdeki öteki ıpıde bulunduğunuz çıkınt nın ucuna bağlayın (USE ROPE WITH BRANCH),sonrada aşağıyı klikley p uçurumun dibine inin, ve yerden küreklen alın (PICK UP OARS), yukarıy klikleyerek buradan ç kın,sonra tekrar ormana g rin, Fort'un olduğu ekrana ç kın sol tarafta sarı renkle çizilmiş sahil var buraya gidin her sahilde bazen şişe içinde bazen de kağıt üzerinde yaz lmış notlar var "PICK UP" komutuyla hepsin a ıp 'LOOK AT' komutuyla okuyun, bütün sah llerden notları toplayınca adaya ılk ç ktığınızyere gel n, kürekleri kullanıp sandala bin n (USE OARS WITH ROWBOAT), artık adanın gidemediğ miz bölümlerine gidebiliriz ki ekran yukarı gidip gördüğünüz sahile g rin, burada yerdek notu alın (PICK UP BOTTLE), sonra orman girin, sol üstte bır köy var oraya gidin, burası ünlü yamyam Cannıbal'ların köyü, en sola gid n kapısı mızraklarla örtülü olan kulübenin yan ndaki adak heykel nin önündeki tas nıçindeki muzları alın (PICK UP BANANAS) tam geri dönerken Cannibal'larla karş laşıyorsunuz, onlar üç maskeli adam ve sizi yemek istediklerini söylüyorlar onlara

-DON'T EAT ME I'M A MIGHTY PIRATE
-DON'T EAT ME I'LL GIVE YOU ANYTHING

dey n, ama ne yazıkkı elimizde onları ilgilendiren bır şey yok, sizi kıyma gelmeniz için soldaki kulübeye kapatıyorlar, burada önce yerde duran kurukafayı al n (PICK UP SKULL), sonrada Herman Toothroot'un ünlü muz toplama aracını alın (PICK UP BANANA PICKER), sonra kurukafanın altından çıkan tahtayı kaldırın (OPEN LOOSE BOARD), delikten içeri girin ama muz toplayıcıs sığmadığ için onu geri bırakıyorsunuz, az sonra kendinizi köyün arkasında bulacaksın z, hızlı olarak köyden ormana çıkın (WALK TO FOREST), ş mdi kay ğa binip hızla adaya ilk çıktığ nızyere dönün sandaldan inin ve ormana girin burada ağaçlar n arasında hareket eden gri bir canl var ona kl kleyip yanına gid n bu dost canl s sevimli bır maymun ona el mizdeki beş muzu vermeye ne dersiniz (GIVE BANANA TO MONKEY, 5 defa), beşinci muzdan sonra maymun muzkolik o up sizi tak p etmeye başl yor, hemen yukarı ve sağa gidip burunun olduğu ekrana gelin, burunun üstündeki aç k ğa gidin (CLEARING),

burada LeChuck'ın kazığa çaktığı zavallı insanı var, tahtanın üzerinde yazan yazıyı okuyun (LOOK AT SIGN) maymunun içine girmememiz söyleniyor, sağa gidin ve çitlerin solundaki totemin burnuna asılın (PULL NOSE), o ne ? büyük maymun heykelinin yanına gitmemiz engelleyen çit kalktı, ama siz bırakınca tekrar kapanıyor işte bu sırada sevimli maymun imdadımıza yetişiyor ve bizi taklit ederek totemin burnuna asılıyor, ama geri inemeyince çit açık kalıyor. Siz içeri girin az sonra maymun heykelinin önünde bulacaksınız kendinizi, burada bir çok heykel var siz en küçük olanını alın (PICK UP WIMPY LITTLE IDOL), sonra kıyıya dönüp sandala binin ve tekrar Cannibal'ların köyüne gidin. Köye girince en soldaki adak heykelinin yanına gidin ve geri dönün Cannibal'lara karşılaşınca otomatik olarak konuşmaya başlıyorsunuz, onlara
-DON'T EAT ME I'LL GIVE YOU ANYTHING
deyin, onlar size ne vereceğinizi soruyorlar karşılık olarak Maymun heykelinin oradan aldığımız küçük figürü verin (GIVE WIMPY LITTLE IDOL TO CANNIBALLS), bu heykelde zaten bu salaklar yapmış ama üstünde "MADE BY LEMMONHEAD" yazdığı halde Lemmon-Head adındaki yerli bile onun ne olduğunu anlayamıyor, böylece Cannibal'ların güvenini kazandınız, sol tarafa gidip az önce sizi kapattıkları kulübeye girin ve içerden muz toplama aletini alın (PICK UP BANANA PICKER), sonra dışarı çıkın tam köyden ayrılırken Herman Toothroot geliyor, niçin bu zavallı adamın muz toplayıcısını geri vermiyoruz (GIVE BANANA PICKER TO HERMAN), adam size minnetar kalarak Cannibal'lardan çaldığı Maymun anahtarını size verecek, geri dönüp tekrar Cannibal'larla konuşun (TALK TO CANNIBALLS), artık samimi olduğunuza göre tüm sırların sizinle paylaşıyor bu konuşmadan sonra Cannibal'ların Voodoo büyüsünü çok iyi yapan yerliler olduğunu öğreniyoruz, ama büyü yapımında kullandıkları sihirli Kök LeChuck tarafından çalınmış, bu kök sayesinde hayaletleri öldürebilen bir sıvı yapabilirlermiş,
WELL ACTUALLY, THERE IS SOMETHING
I'M LOOKING FOR SOMEBODY
-THE PEOPLE I'M LOOKING AREN'T LIVING
WHAT IS YOUR POTION OF EXORCISM ?
-WHERE IS HE HIDING IT
-SOUNDS NEAT ? CAN I SEE IT
-HOW DO I GET TO THOSE CATACOMBS ?
I'M OFF TO FIND AND GET THE ROOT
-WHAT IS THE EADHAY OF THE AVIGATOR NAY ?
bunu söyledikten sonra bu sorunuza cevap veremeyeceklerini çünkü bunun bir sır olduğunu söyleyip size arkalarını dönüyorlar ve konuşmaya başlıyorlar, bu sırada sizde onlara kılavuzu verin (GIVE LEAFLET TO CANNIBALLS), Bu kadar çok ısrar ettiğiniz için bu sırrı size açıklıyorlar, bu bir zamanlar bu adaya ilk gelmiş olan denizcinin kesik kafası ama hala yaşıyor ve Cannibal'lar ona tapıyorlar. bu adam ayrıca geleceği görebiliyor neyse onu artık size ödünç veriyorlar, çünkü LeChuck'ın gemisi Maymun heykelinden girilen bir labirentin sonunda ve bu labirent büyülü ve hiç durmadan değişiyor ve kafa olmadan buraya geçmek imkansız, ama kafanın burnun gösterdiği yöne giderseniz LeChuck'ın gemisini bulacağınızı söylüyor Cannibal'lar, kontrolü alınca dışarı çıkın, kıyıdan sandala binip maymun heykelinin bulunduğu buruna gidin, heykelin yanına gelin ve Herman'dan aldığınız anahtar maymunun kulağına sokun (USE MONEY KEY WITH MONKEY'S EAR), bu anahtar aslında kulak temizleme pamuğudur maymunun kulaşındakı sarı pislikleri silince ağzı açılıyor ve tabii sizin içinde bu un labirentin kapıları. İçerisi oldukça ürkütücü bir yer, burunlar kapıları, kafalar gibi organlar duvarlardan fışkırmış, hemen kafayı kullanın (USE NAVIGATORS HEAD) onun size gösterdiği yolu takip edin burada bir ekrana çıkıp girince başke bir yer çıkıyor o yüzden size son çıktığınız ekran gösterse bile ona uyun uzun bir gezintiden sonra, LeChuck'ın gemisini buluyorsunuz, burada biraz durun ve kafayla konuşun ve onu görünmez kılan kolyesini size vermesi için ikna etmeye deneyin,
-MAY I PLEASE HAVE THAT NECKLACE
-OH COME ON PLEEEEEASE
PRETTY, PLEASE
PRETTY, PRETTY PLEASE
IF I WANTED I COULD DROPKICK YOU IN THIS LAVA
Neyse sonunda onu kolyeyi vermeye ikna ettik, kolyeyi boynunuza takın ve görünmez olun (USE NECKLACE OF NAVIGATOR), artık görünmez olduğumuza göre korkmadan gemiye girebiliriz (WALK TO GHOST SHIP) bu gemideki hayaletler Governor'ın kaçırılmasını kutluyorlar, eğlencelerini izleyin oldukça ilginç. neyse önce geminin altına inin (WALK TO HATCH), burada uyuyan korsanın olduğu ekrandan sağdaki kapıdan geçerek hayvanların kaldığı bölüme gelin. bu hayvanlar bile hayalet, tavuktan bir tüy koparın (PICK UP GHOST CHICKEN), tekrar uyuyan korsanın yanına dönün ve tüyle ayaklarını gıdıklayarak, elindeki grog şişesini düşürmesini sağlayın, (USE FEATHER ON SLEEPING GHOST PIRATE, iki kez), yerden grog şişesini alın (PICK UP GROG), dışarı çıkın sol taraftaki köpeğin yanındaki kapıyı açın, ama köpeğin yanında fazla durmayın çünkü sizi hissedip başını kaldırıyor eğer birisi bunu görürse başınız büyük belaya girer, kapıyı açın ve odaya girin (OPEN DOOR) burası LeChuck'ın odası bu adam sizi hissediyor o yüzden fazla yaklaşmadan mıknatıslı pusulayı kullanarak duvardaki anahtarı alın (USE MAGNETIC COMPASS ON KEY) sonra tekrar hayvanların olduğu yere dönün, anahtarla yerdeki kapağı açın (USE KEY IN HATCH), sonrada açın (OPEN HATCH) burada gıcık bir fare var ve sizi sağ tarafa geçirmiyor onu uyutmaya ne dersiniz elinizdeki grog'u yerdeki tabağa boşaltın (USE GROG ON DISH). fare gelip bunu içecek ve uyuyacak. Sonra siz sağdaki yağ kazanından yağ alın (PICK UP GLOB OF OIL) dışarı çıkın ve bu yağı sağdaki kapıya sürün, sürün ki gıcırtısı geçsin (USE GLOB OF OIL WITH DOOR), sonra açıp içeri girin (OPEN DOOR) burası governor'ın tutulduğu yer, kapıya bakın (LOOK AT DOOR), gıcık bir şey Governor orada değil. duvardaki aletleri alın (PICK UP GHOTS TOOLS), şimdi tekrar hayvanların yanına dönün ve bu kez yanlardaki sandığı açmak için aletleri kullanın (USE GHOST TOOLS ON CHEST) sandık açılınca içine bakın (LOOK AT CHEST), evet sonunda şu ünlü kök'ü bulduk, artık bu gemide işimiz kalmadı dışarı çıkın ve labirente girin. buraya girince otomatik olarak Cannibal'ların köyüne gidiyorsunuz, onlara kökü verin (GIVE ROOT TO CANNI BALLS), bir süre sonra söz verdikleri gibi sihirli bir iksir hazırlıyorlar, bunu alıp köyden çıkınca tekrar geminin olduğu yere gidiyorsunuz, ama gemi ögitmiş ve bir tayfa burada kalmış onunla otomatik olarak konuşuyorsunuz
HAVE TASTE OF ROOT BEER ? YOU EVIL SPIRIT
TELL ME WHERE THE GHOST SHIP IS
OK, PROMISE
WHAT WEDDING
WHY ARE YOU STILL HERE ?
-WHERE IS THE WEDDING ?
I'VE GOT TO GO AFTER THEM
hayaletin dediğine göre LeChuck Governor'la evlenmek için onu zorla Melee Island'a geri götürmüş ve nikahlarını kilisede kıydıracaklarmış. Bu sırada tayfalarınız geliyor onlarada
WE'VE GOT TO GET BACK TO MELEE ISLAND
deyin, üçüncü bölümde burada noktalandı..
PART FOUR THE DUEL
Az sonra Melee Island'a dönüyorsunuz, iskelede karşınıza bir hayalet çıkıyor ona
SWILL THIS CREEPY CRAWLY
diyerek büyülü iksiri sıkıyorsunuz ve hayalet eriyip yokoluyor sonra sağa devam edin, bu kez kendinizi şehir meydanında buluyorsunuz, karşınızda yine bir hayalet var ona da
NO BUT I DO HAVE THIS DEADLY MAGIC ROOT BEER
dieyerek öldürün saat kulesinin altından geçince kiliseye giriyorsunuz, burada LeChuck'la Governor evlenmek üzere, grafik değişince konuşma seçenekleri çıkıyor, buradan
STOP THE WEDDING
diyerek seçerek nikahın durmasını sağlayın, LeChuck bu harekete çok sinirleniyor,bu arada siz ona
THAT'S FOR YOU, YOU VAPEROUS VOODOO VERMIN
ama işte tam bu sırada sıvının içinde bulunduğu püskürtme kavanozu tutukluk yapıyor ve büyüyü püskürtmüyor bunu fırsat bilen LeChuck tam size vuracakken sağ taraftan bir ip sarkıyor ve Governor geliyor, herkes şaşkınlıkıçındeyken tekrar konuşma seçenekleri çıkıyor
-IF YOU'RE HERE THEN WHO IS THAT IN THE DRESS ?
bu sorunuzun cevabı şu maymunlar,evet maymunlar adadaki maymunlar Governor'ın kılığına girerek LeChuck'ı kandırmışlar, buna çok kızan LeChuck sizi bir yumrukla adanın öbür ucuna postalıyor ve uçarak arkanızdan geliyor, bir kaç yumruktan sonra kendinizi Stan'in kullanılmış gemi satış yerindeki Grog makinesinin içinde buluyorsunuz, az sonra LeChuck geliyor ve makineyi sallayarak sizi dışarı çıkarıyor, işte burada çok hızlı olmalısınız önce yerdeki Grog kutusunu alın bunu LeChuck'ın üstünde kullanın (PICK UP GROG, USE GROG ON LE CHUCK), evet bundan sonrası demo LeChuck öldükten sonra iskeleti size doğru geliyor ama iki adım sonra oda düşüyor sonra bilgisayar olayı tekrar gösteriyor governor yanınıza geliyor, ve sizinle evlenmek istediğini söylüyor, bu sırada fonda LeChuck'ın patlayışları görülüyor Sonrada , THE END
Sonunda bitti değil mi? yazmaktan sıkıldım yanı ama mutlu sona ulaştık, Monkey Island'ı oynamazsanız yazık edersiniz oyun 4 disket ve 1 M.B., yanınlık iş olarak bilgisayarcınıza gidin ve Monkey Island'ı çektirin yalnız dikkat oyunun İngilizcesi orjinaldir ve başında kod soruyor,eğer bilgisayarcınız oyunu kod tekerleği olmadan satıyorsa,onu kodlarıyla beraber dergimizden alabilirsiniz.. Haa unutmadan söyleyeyim, oyunda gıcık bir ikon sistemi kullanılmış, ikonu baz eşyaların üzerine getirince ona yapmanız gereken komut sarı renk alıyor, bu sırada sağ mouse tuşuna basarsanız otomatik olarak o komutu seçeresiniz, bu özellik gerçekten çok işe yarıyor.

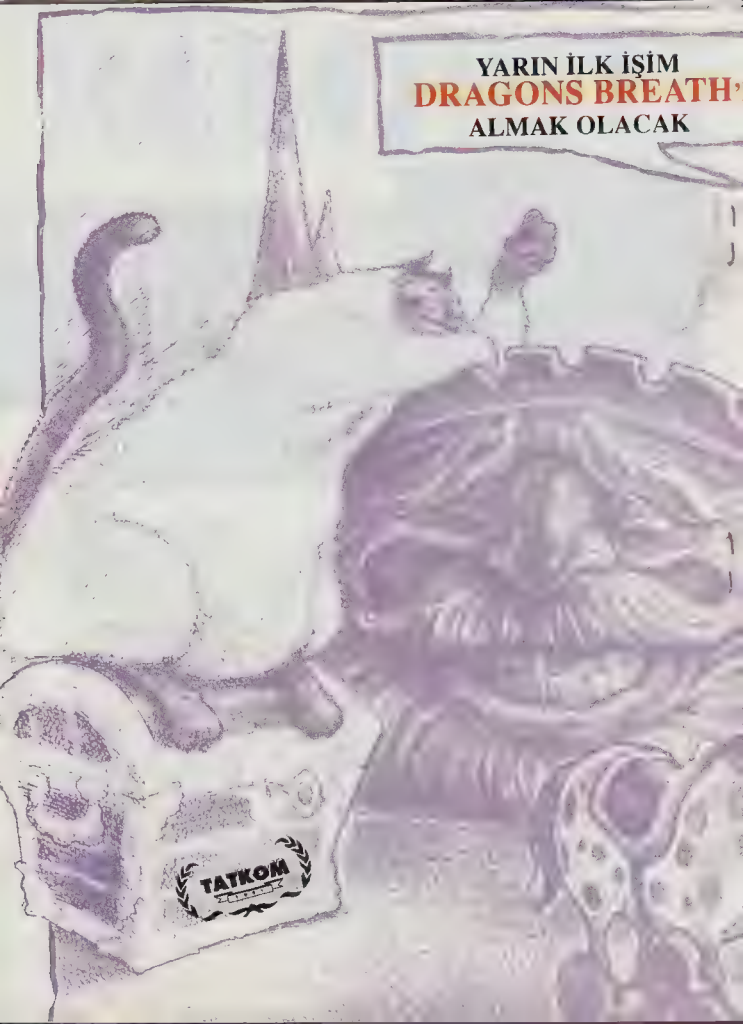
THE KILLING

Yaaa abi, bazı güzel oyunlara ne garip isim buluyorlar . Yani anlam nizam açısından Allah'ını seven söölesin , öldüren bulut neci oluyo . Böyle oyunlara cidi isim istiyoruz . Yoksa sizi Dalan Amcamıza şikayet etcem , İstanbul'u zaten su götürüyor , bir de siz şu öldüren bulutu ortaya atarsanız vay hal mize . Acep biraz uçtuk mu ? Neyse bız ufaktan oyunuaçıklayak . Oyunu yapan firma FIGHTER BOMBER ' ı yaratan VEKTOR GRAPHIX .
Oyun yüklendikten sonra karşınıza ilk çıkan şey sizden hangi dili kullanacağınızı belirlediğiniz ekran . Burada kendinize uygun dili seçin . Sonra çıkan menüde şunlar var :
ASSIGNMENT - Burada görevinizin niteliği ve ne yapmanız gerektiği veriliyor . Görevler de dikkat etmeniz gereken şey görevin dışına taşmamak .
BACK UP - Burada ise San Fransisco şehrinin bir haritası bulunmakta Burada hangi bölgenin nerede olduğunu öğrenebilirsiniz . Bu bölgeler gerçekten önemli . Çünkü bir görevi çözmek için size tek verilenşey bu bölge ismi ve yakalamanız gereken kişi Ayrıca burada istediğiniz bölgeye bazı engeller koyabiliyorsunuz . Bu engeler gerekli , çünkü bazı şeyleri zarar vermeden yakalamanız gerekıyor .
ARMOURY - Burada ise mermı ve gerekli eşyaları seçiyorsunuz Burada CANNON , SAFE SUIT , BULLET ve bilimum eşya alabilirsiniz . Bir de yanınıza fazladan yakıt almayı ihmal etmeyin . Ayrıca uçağınızıda LAUNCH komutuyla kaldırıyorsunuz . Buradan çıkmak için sağ buton ' a basmak yeterli .
CRIME FILES - Burada ise suçluların tipini ve şehirde bulunan binaları görüyorsunuz . Burada bulunan 3D Grafikler gerçekten görülmeye değer .
Uçağın zı Launch ettikten sonra karşınıza bayağı iyi bir animasyon çık yor . Bu animasyonu izlemek Z O R U N D A S I N I Z !
Ne kadar saçma yahu .
Şu andsa içerdesiniz .
Kullandığınız alet bır S F P D kulesinin üzerinde beklemekte . Işte zor anlar başlıyor . Böyle bır aletı Manual ' sız kullanmak bayağı zor oldu . Neyse , biz var oldukça sizler bu sorunları yaşamıyacaksınız.
Tuşları teker teker veriyorum . Umarım yardımcı olur :
NORMAL KLAVYE :
E . . . Motoru çalıştırma / durdurma
W . . . S P F D Kulesi üzerinde yeniden yakıt alma , bunum için makinelerin kapalı olması gerekiyor .
A . . . Auto Gun ' ın çalışması , bu silah ilerılerde elinize geçecek .

CROND

T . . . Radar ' ın alanını genişletme .
R ... Radar ' ın alanını daraltma .
D .. . Bombanız varsa onu yukleme , bundan sonra mouse ile atabilirsiniz .
F . . Bu ise FLIGHT MODE ' unuzu harekete geçirir . Bunla etrafa çarpmadan ilerlersiniz
H . . . Bu çok tehlikeli bir mode Bununla çok kazalar oluyor , o yüzden açmayın . Zaten aracınız bir hava taşıtı olarak hazırlanmış , nacak .
C ... Cannon yanı top mermısını silaha yükleme .
M... Makinalı tufeği devreye sokma
N Net Pod atma
B . . . Boost anlamına gelmekte , yani bir nevi Turbo .
V ... Aracınızın freni ve geri vites i bu tuş olmakta .
F1... C O C K P I T yani aracınızın içten görüntüsu .
F2... Arka göruntü
F3 . Soldan görüntü .
F4. .Sağdan görüntü
F5 Aracınızın arkadan gorunüşü .
F6 Dışarıdan görünüş , bunla aracınızın çevresinde dolanabiliyorsunuz .
NÜMERİK KLAVYEDEN
8 . . . X doğrultusunda görüntüyü çevirme .
4 ... Y doğrultusunda görüntüyü çevirme
2 . . . 8 ' in tam tersı
6 ... 4 ' ün tam tersi .
3 . Zoom out yanı görüntüyü uzaklaştırma .
9 ... Zoom ın yani görüntüyü yakınlaştırma .
Yukarıda açıkladıklarım sanıyorum siz simulasyonculara FIGHTER BOMBER ' ı anımsattı .
NORMAL KLAVYEDEN
6 . . . Cloud On / Off demektir . Anlamı ise sizi görünmez yapan bulutun açılıp kapanmasıdır Zaten oyunun adı da buradan geliyor . Suçlular masum bir bulut kütlesi taraf ndan yakalanıyor . Bu yüzden adınız öldüren bulut olmuş ya .
7 . . . Low View Detai ' i açar . Bunla grafikler bayağı zayıflasada oyun hızlanır .
8 . . . Medium View Detail ' i açar . Grafikler orta , hızlılık ise nispeten yavaştır .
9 .. . High View Detail ' i açar . Grafikler mükemmel , hız çok düşuktür .
0 . . . Bu da grafikleri çerçeveleyen şeyleri açar / kapatır
Bazı Vektör Grafik canavarları için ideal bir oyun . Hele alçalınca ortaya çıkan sokak grafikleri bayağı iyi .
Son söz olarak müthiş bir oyun deriz . Mutlaka alınmalı . Bu arada oyunun Save ' ini yazılabilir şekilde tutun , yoksa oyun takılır Elveda . . .

●Cenk ÜNLÜ


YARIN İLK İŞİM
DRAGONS BREATH'
ALMAK OLACAK
TATKOM

DRAGONS BREATH

TATKOM

BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul
Tel: 174 33 30 (10 Hat) Fax: 167 17 14

eye of the BEHOLDER

BÖLÜM I

Piergeiron ,
Endişelerini araştırdım ve , dostum,korkarım haberler iyi değil. Daha da kötüsü korkutucu. Kötülüğün işaretleri açık , ve bildiğin gibi artıyor. Amn ve Calimshan şehirlerini ziyaret ettim. Bildiğin gibi bu şehirler geçmişte başımıza bela olmuşlardı. Baş mıza gelenler n onların işi olma~ından supheleniyorum fakat elimde delil yok. Hayır , kötülük şehrimizin dışında değil , içinde

Buyulerim kotuluğu buldu , ama kaynağı belirsiz. Öğrendiğimiz tek şey adının Xanathar olduğu Nereye bakmadık , dostum ? Şehrin neresinde devriyelerimiz gezmiyor ? Sen nerede saklanırdın ?
Yuce Meclis yakında toplanıyor Araştırma arım sonucsuz. Sana güveniyorum. Adamlar kirala ve kötülüğü bul.
Arkadaşın
Khelber

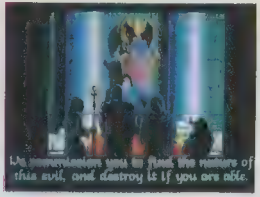
Lağımlar ded Piergeiron *Ben lağımlarda saklanırdım Ve işe buradan başlayacağınızı sanıyorum* Cebinden bir belge çıkararak size verdi
Bu belge Waterdeep şehrinin Lordu tarafından verilmiştir.Bu belgenin sahibi Lordun ajanıdır ve kendisine tüm kolaylıklar gösterilecektir.
Araştırma esnasında bulunacak tüm hazine,belge ve diğer kıymetli objeler si-

BURAYI DİKKATLE OKUYUN..

İŞTE FIRSAT

Siz BİL-TEK'cilere BİL-TEK'den yepyeni bir hizmet

Commodore'cular, AMIGA'cılar bugüne kadar Commodore'nuz Amiga'nız için aldığınız ve şu an kullanamadığınız tüm ürünleri geri alıyoruz ve yerine size şu an ihtiyacınız olan ürünü satıyoruz. Commodore MULTI ICE'nız mı var getirin onu geri alalım ve size AMIGA MULTI ICE verelim.Ek Drive, Ek Ram çeşit çeşit kartuşlarımızdan hangisini istiyorsanız onu verelim. Daha önce kartuşunuzu bizden almış olmasanız bile bu fırsattan yararlanabilirsiniz.



zır olacaktır.

Başarılar

Işte size mükemmel bır oyun Yukarıda okuduğunuz sürükleyıcı senaryo kalıteli oyunlarıyla tanınan SSI firmas. taraf ndan Eye of the Beholder adlı oyuna dönüştürüldü ve bir bomba gibı patlad Dungeon Master' dan berı çıkan en ıy FRP olduğu söyleniyor. FRP hayranlar mutlaka ed nmeli

Bu uzun ve detaylı oyunu b r kaç ay boyunca tüm açıklamalar yla birlikte **yayınlayacağız Ama tam çözüme** kadar sabredemezseniz mektup yazarak da bu çözümü elde etmeniz mümkündür

Oyunun başında her FRP'de olduğu gib grubunuzu kuruyorsunuz. Oyunda başarıl olabi mek için bu seçimı iyı yapmalısınız Bu seçimı yaparken oyundakı ırklar ve mes ek ler hakkında biraz bılgı vermem gerek yor Bu bilgiler her FRP'de genel olarak geçerlıdir

Evet böylece ırklar ve meslekler tan mış olduk Şimdi dilerseniz Character Generatıon adlı ekrandakı seçeneklerı inceleyelim Oyuna başlamak ıçın dört karakter hazırlamanız gerekıyor Soldakı pencerelerden birine click ederek oraya karakter seçebilırsiniz Istediğiniz ırkı seçtikten sonra o karakterin mesleğini seçıyorsunuz Daha sonra karakterın düşünme tarzı beiırlen yor Buna göre ıyi, kötü ya da normal bır karakter yaratabılırsınız Daha sonra çıkan yüz er arasından beğendiğınızı seçıyorsunuz Bundan sonra karakterın yetenekleri (Strenght,Intelligencevs.) belirten bir ekran çıkıyor Eğer mevcut değerleri beğenmedıyseniz REROLL üzerıne click ederek yeniden değer oluşturur, MODIFY ile bu değerlerı kendiniz tek tek değ ş tır s n z FACES ile yeniden yuz seçersınız KEEP o karakteri aynen alı manızı sağlar Bunu yaptığınızda karakterin ze bir ıs m verirs n z ve diğerlerını yapmaya başlarsın z

Dört karakter yaptıktan sonra beliren PLAY ikonuna basarak oyuna geçebilırsiniz.

OYUN EKRANI

Ş mdı size oyun alanından bıraz söz edey m. Sız lağımdan ıçerı g rd ğınız anda arkanızdakı duvar çöküyor (kim yaptı ...?) ve bir kahkaha duyuluyor. Tek çıkış yolunuzun on ıkı katından oluşan bu tünellerde dolaşarak Beholder ı öldurmek olduğunu anlıyorsunuz Oyundakı tüneller ınsanı çıldırtacak şekılde hazırlanmış ve harıtasız çıkmanız neredeyse imkansız.Ama size harıtalarla yardımcı olacağız

Ekrandakı yön tuşlarıyla ıleri, gerı sağa ve

sağa da dönebiliyorsunuz. Bunun yanında bir pusula yer alıyor. Pusulayı kullanarak kaybolmaktan kurtulabilirsiniz. Altta mesajların yazıldığı bir text window var. Sağ üst köşede ise karakterlerinizi görebilirsiniz. Karakterinizin resmi, adı ve ilk elinde taşıdığı eşyalar gösterilir. Eğer eli boşsa boş bir el resmi görebilirsiniz. Karakterinizin ismi üzerine gelir ve sağ butona basarsanız orası pembe olur. Şimdi diğer bir karakterin ismi üzerine gidip sağ butona basın. İki karakterin yer değiştirdiğini göreceksiniz. Bu işlem eğer ön sıradaki bir karakter yaralanmışsa onu geriye çekmekte kullanılır.

Eğer karakterin yüzüne sol butonla click ederseniz karakter ekranı çıkar. Burada karakterin taşıdığı eşyaları görebilir, giydiğiniz bir ise ya da zırhları inceleyebilir, elindeki objeleri değiştirebilirsiniz. HP yazan çubuk karakterin sağlığını gösterir. FOOD ise açlık durumunu belirtir. Karakteriniz aç kalmayacaksa yiyecekleri tabak ikonuna götürerek yemeniz gerekir. Aksi halde aç bir karakter 24 saatte bir HP kaybeder ve aç cleric ve mage ler büyü yapamazlar.

Ekranın sağ alt köşesinde üzerinde CAMP yazan bir ikon vardır. Buraya klikleyince CAMP menüsüne girersiniz ve karşınıza şu seçenekler çıkar:

REST PARTY : Grubun dinlenmesi için. Dinlendikçe HP'ler artar ve büyücü-cleric'ler büyülerini ezberlerler.

MEMORIZE SPELLS : Büyücüler büyülerini bu yolla ezberlerler. Ekrandaki büyülerden istediğinizi seçerek ezberlersiniz.

PRAY FOR SPELLS : Cleric'ler büyülerini bu yolla ezberlerler.

SCRIBE SCROLLS : Bulduğunuz scroll'ları büyü kitabına (spell book) geçirmenizi sağlar.

PREFERENCES

a) Tunes : Müziği açar/kapar.

b) Sound : Efektleri açar / kapar.

c) Bar graphs : Çubuk grafikleri açar/kapar.

GAME OPTIONS

Load Game : Kaydedilmiş bir oyunu yükler.

Save Game : Oyunu kaydeder.

Drop NPC : Oyunda ilerki düzeylerde bazı karakterler size katılıyorlar. Bunları bu komutla gruptan atabilirsiniz.

HAREKETLER

Oyunda her hangi bir objeyi almak için sol butonla sürüklüyorsunuz. O objeyi kullanmak için ise üzerine gelip sağ butona basıyorsunuz.

Dövüş

Karşınıza canları yenmek için ön sıradaki karakterlerin silahlarına gelip sağ butona basın. Bunu yaptığınızda silahı grenk olur ve bir süre kullanamazsınız. Arka sıradakiler ise silahlarını sağ butona basınca fırlatırlar.

Büyü yapma

a) Mage büyüleri

Büyücünün sağ ya da sol elinde büyü kitabı (spell book) bulunmalıdır. Kitaba gelip sağ butona basınca pusula kaybolur ve yapabileceğiniz büyüler çıkar. Üstteki 1ST, 2ND, vs. basarak büyülerin level'lerini ayarlarsınız. Sol butonla da istediğiniz büyünün adına click ederek büyüyü yaparsınız. ABORT SPELL büyüyü iptal eder.

b) Cleric büyüleri

Mage büyüleriyle aynı şekilde yapılır, ama Spellbook yerine karakterin elinde kutsal sembol (holy symbol) bulunmalıdır.

Oyundaki olaylar bu kadar. Şimdi biraz da büyüleri inceleyelim.

EVet büyüler de böylece bitti. Şimdi oyunun çözümüne geçiyoruz.

LEVEL 1 - UPPER SEWER LEVEL

Haritadaki numaralı yerlere göre oynamanızı tavsiye ederim. Bu yerlerde neler yapmanız gerektiği aşağıda yazılıdır.

1. Oyuna başladığınız yer. CAMP yaparak büyüleri ezberleyin, çünkü daha sonra zamanınız olmayabilir. Buradaki iki taşı da alın. Sapanlarla ya da elle atabilirsiniz.

2. Duvardaki kol kapıyı açar. Kapıları açar-

AMIGA ACTION KARTU

MULTI ICE AMIGA

A-500 sahiplerine oyun kopyalama, üstündeki Monitor sayesinde oyunları, sesleri, resim ve sprite'leri inceleme ve değiştirme sonsuz hakları oyun oynayabilme, Slow motion özelliği ile oyunları yavaşlatabilme, İngilizce/Almanca klavye seçimi ile tuş takımını değiştirme, üstün yardımcı programları • kullanabilme imkanları sağlar.

ken dövüşmeye hazır olun. Buradaki kemikleri alın. Onlar Top Uphill adındaki bir hırsızın kalıntıları Onu ilerde canlandırabilirsiniz. Lockpick'i de alın
3 Burada bir kobold var
4 Buradaki duvarda bir yazı var
5. Burada dört kobold var Yerde yiyecekler de bulunuyor.
6. Dört kobold bu bölgede. Yerdeki ağırlığa göre kapıları açıp kapatan mekanizma kuzeydeki kapıyı açar/kapatır
7 Beş kobold ! Ve birinin elinde bir mage scroll var. Yerde de yiyecekler bulunuyor
8. Yerdeki ağırlık mekanizması kapıyı açar/kapatır.
9. Duvardaki düğme ne işe yarıyor dersiniz ?
10.Kapı duvardaki düğmeyle açılıyor
11.Burada bir taş var.
12.Bir ağırlık mekanizması var. Kapıyı açıp kapatıyor
13.Duvardaki kol kapıyı açıyor.
14.Burada bir +2 dart var.
15.Tavanda bir delik var
16 Duvardaki gizli bir tuğla gizli bir geçidi açıyor
17.Burada bir taş var.
18 Burada gizli bir tuğla gizli bir geçidi açıyor
19.Burada bir ok var.Ağırlık mekanizmasına bir şey koyun ve duvardaki düğmeye basın.Böylece 2.level'e inen merdiven bulunsunuz.
20.Burada üç sürüngen var Ve bir de kalkan
21 Duvardaki rafta bir Mage scroll ve bir cleric scroll var İki de kobold sizi bekliyor
22 Üç sürüngen
B.. level'de şu eşyaları kesinlikle toplamalısınız
1 2 kaya
2. Lockpick ve kemikler
5. Yiyecek
7. 2 yiyecek ve mage scroll
11 Taş
14 + 2 dart
17. Taş

COMMODORE MULTI ICE VI

COMMODORE 64 kullanıcıları içinhazırlanmış en gelişmiş kartuştur. Program kopyalayabilir, Sprite incelebilir, gerçek monitor komutları içerir. üstündeki 8 kb extra ram vasıtasıyla oyunları bozmadan inceleyip, hi-res resim save edebilir.

Oyunları gerçek sonsuz hakli (UNLIMITED LIFE) hale sokabilir.güçlü utilityözelliklerini kullanıp kırdığınız programların,textlerini, yazılarını değiştirebilirsiniz. Printer'a resmi aktarabilir ve güçlü bir fastload modul olarak kullanabilirsiniz. Multi Ice III'te kullanamadığınız fast load kırma işlemini yapabilirsiniz.MULTI ICE VI diskten 25 kez hızlı yükleme yapar,

Birinci Level [illegible]
ARMOR
Menzil : 0
Süre : Değişken
Etki alanı : Grup üyesi
[illegible]
BURNING HANDS
Menzil : Yakın
Süre : Anlık
Etki alanı : Tek düşman
[illegible]
DETECT MAGIC
Menzil : 0
Süre : Kısa
Etki alanı : [illegible]
[illegible]
MAGIC MISSILE
Menzil : Uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : Tek düşman
[illegible]
SHIELD
Menzil : 0
Süre : [illegible]
Etki alanı : Büyüyü yapan kişi
[illegible]
SHOCKING GRASP
Menzil : Yakın
Süre : Değişken
Etki alanı : Tek düşman
[illegible]

[illegible] Level [illegible]
INVISIBILITY
Menzil : 0
Süre : Değişken
Etki alanı : Grup üyesi
[illegible]
MELF'S ACID ARROW
Menzil : uzun
Süre : Değişken
Etki alanı : Tek düşman
[illegible]
STINKING CLOUD
Menzil : Orta
Süre : Orta
Etki alanı : Düşman grubu
[illegible]
Üçüncü Level Mage büyüleri
DISPEL MAGIC
Menzil : uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : Tüm grup
[illegible]
FIREBALL
Menzil : Uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : Düşman grubu
[illegible]
FLAME ARROW
Menzil : uzun
Süre : Değişken
[illegible]

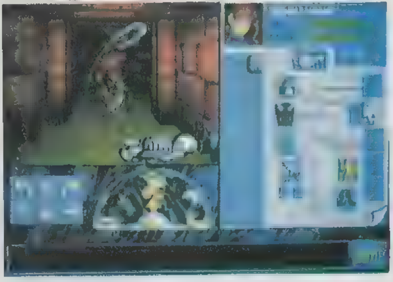
HASTE
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : [illegible]
[illegible]
HOLD PERSON
Menzil : Uzun
Süre : Orta
Etki alanı : 1-4 düşman
[illegible]
INVISIBILITY
Menzil : 0
Süre : Değişken
Etki alanı : Tüm grup
[illegible]
LIGHTNING BOLT
Menzil : 0
Süre : Anlık
Etki alanı : 2 kare
[illegible]
VAMPIRIC TOUCH
Menzil : Kısa
Süre : Kısa
Etki alanı : [illegible]
[illegible]
Dördüncü Level Mage büyüleri
FEAR
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : 2 kare
[illegible]

[illegible]
ICE STORM
Menzil : Orta-Uzun
Süre : Anlık
Etki alanı : [illegible]
[illegible]
STONESKIN
Menzil : 0
Süre : Özel
Etki alanı : Tek kişi
[illegible]
Beşinci Level Mage büyüleri
CLOUDKILL
Menzil : Yakın
Süre : Orta
Etki alanı : 1 kare
[illegible]
CONE OF COLD
Menzil : 0
Süre : Anlık
Etki alanı : [illegible]
[illegible]
HOLD MONSTER
Menzil : Uzun
Süre : Orta
Etki alanı : 1 kare
[illegible]
Birinci Level Cleric büyüleri
BLESS
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : Tüm grup
[illegible]
CAUSE LIGHT WOUNDS
Menzil : Yakın
Süre : [illegible]
[illegible]
CURE LIGHT WOUNDS
Menzil : 0
[illegible]

[illegible]
DETECT MAGIC
[illegible]
PROTECTION FROM EVIL
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : 1 karakter
[illegible]
İkinci Level Cleric büyüleri
AID
Menzil : 0
Süre : Kısa-orta
Etki alanı : Tek karakter
[illegible]
FLAME BLADE
Menzil : Kısa
Süre : Orta
Etki alanı : Tek kişi
[illegible]
HOLD PERSON
[illegible]
SLOW POISON
Menzil : 0
Süre : Uzun
Etki alanı : 1 karakter
[illegible]
Üçüncü level Cleric büyüleri
CREATE FOOD AND WATER
Menzil : 0
Süre : Uzun
Etki alanı : Özel
[illegible]
DISPEL MAGIC
[illegible]
MAGICAL VESTMENT
Menzil : 0
Süre : Orta
Etki alanı : [illegible]
[illegible]
PRAYER
Menzil : 0
Süre : Kısa-orta
Etki alanı : Tüm grup
[illegible]

19. Ok
20 Kalkan
21 Mage scroll ve cleric scroll
HAritay kullanarak bunları bulmanız fazla zor olmayacaktır
Bu bölümdeki canavarlar ve özellikler
KOBOLD : Tek başlarına bir hiçtirler ama grup halinde etkili olabilirler. Her türlü silahla yok edilebilirler
LEECH : Pis sürüngenlerdir. Kobold'lardan daha sağlamdırlar ve daha fazla zarar verirler. Her türlü silahla yok edilebilirler ama büyüleri kullanmanız tavsiyemdir
Şimdi biraz ipucu
Oyuna başlarken şöyle bir grup kurmanız tavsiyemdir
Ön sıra : Human Paladin,Dwarven Fighter/Cleric
Arka sıra : Elven Mage,Gnome Cleric/Thief
Bu grup hem çabuk level atlar hem de kolay kolay ölmez. Tabii başlangıçta adamlarınızın özellikleri iyi olana kadar REROLL yapmanız iyi olur

Eveeet yazımızın ilk bölümü bitti. Gelecek ay diğer bölümlerin çözümleri ve haritalar var. Oyun bir harika özellikle dövüşlerde sanki oradaymışçasına panik oluyorsunuz. Her FRP'ci mutlaka edinmeli. FRP'lere adım atmak istiyorsanız da deneybilirsiniz. Eğer takılırsanız mektupla çözüm bulabilirsiniz. SS 'in bu nefis oyununu kaçırmamalısınız. Alın,alın alın



Carrier command'ı oynayanlar eminim pek çok tipte aracı yönetmenin zevkine varmışlardı. Walruslarla çikartmanın zevki ise hiçbirşeyde yoktu. Ama şimdi ondan da mükemmel bir oyunla karşı karşıyayız. ARMOUR - GEDDON. Anormal büyüklükte bir oyun sahasında geçen bu oyunda herşey var Kan , missile , kilitlenme , heyecan , sex ! ! ! , megadeth, lolipop, jeliborn ve daha neler neler var. Psygnosis artik her alanda kendini gösteriyor. İlk defa bir simülasyon yapmalarına rağmen gerçekten başarılı olmuşlar ! .

Oyunumuzun konusu biraz Carrier command'ı andırıyor Bu sefer sadece karada ve havada savaşabiliyorsunuz Duşmanlar ise heryerde ve onlar size saldırıyor . Elinizdeki sınırlı sayıdaki madenlerle kendinize gemiler yapıp savaşınıza devam etmeniz gerekiyor. Oyunun başında bulunan seçeneklerden biraz bahsedelim. Eğer trainer modu ON haline getirirseniz bütün gemileriniz hazır olur ve savaşa hemen geçebilirsiniz. Oyun yeni yüklendiğinden hemen One player'ı seçip oyuna geçin Karşınıza üç boyutlu bir harita çıkacak. Burada kırmızı ile gösterilenler düşmanlardır. Yukarıdaki seçeneklerden R@D gemileri urettiğiniz ekrana, Eqp ise hangar kontrol ekranına gitmenizi sağlar. INTELLIGENCE ise bölge hakkında bilgi almanızı ve maden sayılarını görmeye yarar . Siz hemen R & D'yi seçip en alttaki kırmızı okları kullanarak hangi gemiden yapmak istiyorsanız onlara biraz mühendis yerleştirin Bu mühendislerin yapmakta olduğunuz geminin, tankın yada uçağın ne kadarını urettiklerini yukarıdaki yüzdelerden görüyorsuz Eğer training mode'u seçmeden normal mod da oynuyorsanız araçları birde keşfetmeniz gerekecek. Bunun içinde scientist yani bilim adamlarını kullanmalısınız. Bilim adamlarınıda oklarla bir işe koymalısınız. İşlerini bitirdiklerinde developed yazısını göreceksiniz. Şimdi iş mühendislere kalmıştır.

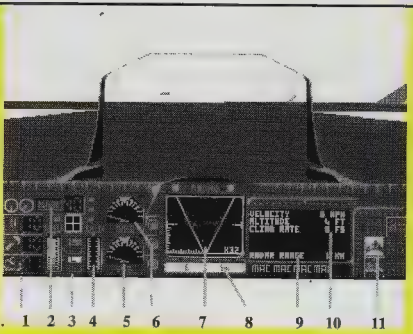
Yapabileceğiniz araçlar için bomberlar , fighterlar , tanklar (3 tip) , bombalar , füzeler , gece görme araçları , yakıt depoları ve yere atılan yakıt aletlerini sayabiliriz . Bunlardan en çok yapmanız gerkenler missile ve fighterlardır. Equipment menüsünde ise solda kareler göreceksiniz. Bunlar doldurulmayı bekleyen hangarlardır. Bu hangarları yüklemek için önce sağ altta oklarla istediğiniz gemiyi getirin ve mouse'u basılı tutarak geminizi sol alttaki boşluğa koyun Şimdi gemileri seçtiğiniz yerde silahlar çıkmış olacak. Onlardan eğer tank seçtiyseniz büyük missile,

devamı sayfa 49

uçan bir araç seçtiyseniz küçük missile seçin. Bir tanede yedek yakıt deposu olan drop tankdan koymayı unutmayın. Eğer uzun uçacaksanız gece görüş aletı olan night sight'dan koymayı unutmayın. Bütün işlemler bitince pilot vehicle seçeneği ile havalanın. S tuşu ile motorları çalıştırın. Artı ile hızınızı artırın. Havalandıktan sonra Q, A veya Y tuşlarından herhangi biri ile istediğiniz eşyayı seçin. Bu eşyalar sizin kalkmadan önce uçağınıza koyduklarınız. Help tuşu kalkanı artırmaya. V tuşu mission briefing'e. W ise missile üstü görüntüyü veriyor Nümerik klavyede 5'e basınca dıştan görüntüye geçersiniz. Burada bütün rakamlar değişik açılardan görüntü sağlıyor. 5'e tekrar basınca içeri girersiniz Tab tuşu ile topun açısını yükseltir CTRL ile azaltırsınız M tuşu mouse ile kontrolu, J tuşu joystick ile kontrolu sağlar Int ile düşmanların çok bulunduğu yerleri bulup oralara baskın yapmanızı tavsiye ediyorum STORES menüsünden hangi silah için ne kadar meden gerektiğini ve ne kadarlık bir menzilde etkili olduğunu görebilirsiniz. Bu sizi boş yere cephane harcamaktan kurtarır. Eğer düşmanlarınız çok etkili bir saldırı düzenlemek istiyorsanız bunu bomberlarla yapmalısınız Bombalarınızı 600 ft. civarından atmayı unutmayın. Oyunun 6 görevi var ve hepsi birbirinden zor

Bu görevler genelde bazı şeylere elegeçirmek gibi oluyor. Örneğin nötron bombasının patlayıcısının bulunması ilk göreviniz. Bunu hareket halinde iken ikı defa V tuşuna basarak anlayabilirsiniz. Size verilen koordinatlarda kı yere gidip alana indiğinizde ve geri dönüp

KOKPIT G

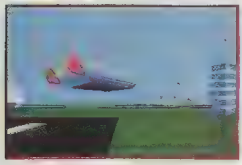


1) Kulandığınız silah
2) Kalan Flare sayısı
3) Uyarı göstergeleri:
E=Motor açık kapalı
F=Yakıt
L=Füze uyarısı
S=Stall uyarısı
4) Kalan kalkan miktarı
5) Kalkan derecesi
6) Motor gücü
7) Radar Ekranı
8) Pusula
9) Radar Menzili
10) Durum mesajları
11) Aktif araç

64'ler sayfa 50

çıktıysa sizin oraya gitmeniz gerekiyor demektir . Aranızdaki uzaklık nerde azalmaya başladıysa doğru yöndesinizdir . Eğer dıştan görüntüde aracınızı daha yakından görmek istiyorsanız köşeli parantez tuşlarını kullanın . Aman dikkat uçağınızı diğer simülasyonlarda olduğu gibi heryere indiremezsiniz Tüh size radarın menzilinin nasıl nasıl arttırıldığını söylemeyi unuttum . F 9 menzili artırır, F 10 da haliyle azaltır Oyunun sonunda bombanız. tamamlayacak ve düşmanların büyük silahını yok edeceksiniz.

başladığınız yere gelip durduğunuzda bir görev tamamlanıyor. Araçlarınızı yaparken kullandığınız madenler



bazen bölgenin herhangi bir yerinde karşınıza çıkabiliyor Burada yapmanız gereken hemen bir heavy tank ile oraya gidip madeni almanızdır. Oyuna belli bir sürede eklenmiş Oyunun başındaki menülere gitmek istiyorsanız misc. seçeneğini kullanın. Format disk seçeneği oyunu save etmek için bir disk hazırlamanıza yarıyor. Surrender ise teslim olmak. Oyun sırasında kalkanı sürekli yüksek tutun ! Kalkanın ne derece kuvvetli olduğunu sol altta hız göstergesinin altında görebilirsiniz İlk görevi bitirince nötron bombasını yapın ve oyunun sonunda kullanmaya hazır olun

Oyun da missile' lar uçan düşmanlara karşı birebir Bombalar ise düşman tanklarına kök söktürüyor . Büyük missile'lar ise yer hedeflerinede etki edebiliyor Eğer koskoca haritada kendinizi kaybederseniz hemen dışardan görüntüye geçin ve 0' a basın Böylece uydu görüntüsüne geçersiniz . 1' den 0 a kadar olan tuşlar size yön bulma da yardımcı olacak . Waypoint adı hangi tuşta

ARMOUR GEDDON bence son ayların en eğlenceli oyunlarından biri çok hızlı ve insanı cezbediyor .
Sevgili crackerlar sanırım oyunun başındaki muhteşem demoyu çıkarmışlar ama bu oyundan bir şey kaybettirmemiş .
ŞAHİN DERYA

ESC. MENU	+ . HIZLANMA	* : TERS ZOOM
TAB: NAMLU YUKARI	ALT : FLARE ATMAK	- : KAMERA AŞAĞI
CTRL. NAMLU AŞAĞI	< : SOLA YAVAŞ DÖNÜŞ	+ : KAMERA YUKARI
Q : SİLAH 1	> : SAĞA YAVAŞ DÖNÜŞ	ENTER : EXTERNAL GÖRÜNTÜ
A : SİLAH 2	DEL : KALKAN AZALTMA	0 : UYDU GÖRÜNTÜSÜ
Z . SİLAH 3	HELP : KALKAN ARTTIRMA	5 : KOKPİT GÖRÜNTÜSÜ
W : SİLAH ÜSTÜ GÖRÜNTÜ	NÜMERİK KLAVYEDE :	DİĞER RAKKAMLAR BAŞKA AÇILARDAN GÖRÜNTÜ VERİR .
S . MOTOR AÇMA/KAPAMA	(: KAMERA SOLA	
T . HEDEF DÜĞMESİ	) : KAMERA SAĞA	
B : FREN	/ : ZOOM	
P : PAUSE		
- : YAVAŞLAMA		

PRO TRACKER

AMIGA'nızı aldığınız günden beri onun ses özelliklerine herhalde hayran kalmışsınızdır. Oyunlardan tutun da demolardaki nefes kesici müziklere kadar yayılan bu yapıdan nasıl hazırlandığını biliyor muydunuz? Öyleyse arkanıza yaslanın ve izleyin.

AMIGA'da Commodore 64'ten tanıdığımız **Future Composer**'ın yanında **Aegis Sonix** ve bir çok müzik programı yapıldı. Ama hiç biri Sound Tracker'ın yaptığı işlerin sekizini yapamadı. Derken Sound Tracker gün geldikçe değişti ve gelişti. En sonunda 2.5 versiyonu çıktı. Derken tanınmış iki cracker **Noise Tracker** adlı programı yaptılar. Noise Tracker Sound Tracker'ın bir ardılıydı ama pek çok değişiklik vardı. Herkesin kullanmaya başladığı Noise Tracker'ın 1.2 versiyonu (dergimizin 31 sayısında açıklanmıştı) ve 2.0 versiyonu çıktı. Ama crackerlere boş durmadılar ve Noise Tracker'in üç yeni türevi piyasaya çıktı:

- Intuitracker
  Starttrekker
- Protracker

Bunların arasında en çok sivrileni, Freelancers adlı cracker grubu tarafından yapılan Protracker oldu. Freelancers programın beğenildiğini görünce ufak bazı değişiklikler yaparak 1.1 versiyonunu çıkardı. Artık siz de müzik yazabilir, içinizdeki dahiyi ortaya çıkarabilirsiniz.

Protracker yüklendiğinde karşınıza ana menü gelir. Mouse ile seçebileceğiniz bir çok seçenek mevcuttur. Bu seçeneklerin kavye karşısındaki bulunmaktadır. Sırasıyla bu seçenekleri tanıyalım.

POSITION O anda hangi pattern'de bulunduğunu gösterir.

I : (Increase) Parçanın uzunluğunu bir pattern arttırır.

D : (Decrease) Parçanın uzunluğunu bir pattern azaltır.

PATTERN O anda Lenght'te kaç yazıyorsa Pattern'de yazan numaralı pattern yazar. Diyelim ki Lenght'te 1 yazıyor ve Pattern'de 3 yazıyor. O zaman parçamız 3 numaralı pattern ile başlar.

Açıklamalar

Pattern : 63 notadan oluşan müzik bölümü.
Sample : Enstrüman.
Song : Parçanın sadece notalardan oluşan bölümü.
Module : Parçanın nota ve enstrumanlardan oluşmuş bütününe verilen ad. Müzikler genellikle bu formatta saklanırlar.
Fine tune
Sample no : O anda hangi enstrümanın kullanıldığı gösterir. Yukarı-aşağı ok tuşlarıyla sayıyı arttırıp azaltabilirsiniz. Maximum sample sayısı 32 dir. (Hexadecimal olarak 1F)
Volume : O enstrumanın hangi ses yüksekliğile çalınacağını gösterir.
Lenght : O enstrumanın hafızada ne kadar yer kapladığını gösterir. Hiç bir enstrüman $FFFF (=65535) değerinden daha uzun olamaz.
Repeat
Replen
Songname : O anda üzerinde çalışılan parçanın adı.
Samplename : O anda kullanılan enstrumanın adı.
Tempo : Parçanın temposu. Yukarı-aşağı oklara basarak artırıp azaltabilirsiniz.
Time : Parçanın çalındığı süre.
Tune : Parçanın hafızada kapladığı yer.
Free : Kalan boş hafıza.

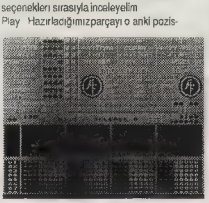
ANA MENÜ

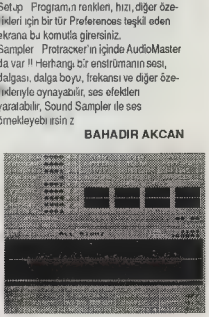
Ana menüde pek çok seçenek yer alıyor. Bunlar

PLAY STOP PATTERN EDIT RECORD STOP
CLEAR EDIT OP DISK OP PLST PSET-ED
SETUP SAMPLER den ibarettir. Şimdi bu seçenekleri sırasıyla inceleyelim.

Play : Hazırladığımız parçayı o anki pozisyondan başlayarak çalar.
Stop : Çalan parçayı durdurur.
Pattern : O anda üzerinde çalışılan parçay play eder.
Clear : Hafızadaki istenmeyen şeylerden kurtulmanızı sağlar. **Song** ile notaları, **Instruments** ile enstrümanlar, **ALL** ile her şeyi silersiniz.
Edit : Alttaki dört kanal üzerinde oynama yaparak notaları yazmanıza imkan sağlar.
Space tuşu da aynı işlevi görür. Klavyenizi org gibi kullanarak ilginç parçalar yaratabilirsiniz.
Record : O anda üzerinde bulunan pattern akışı gerçekten üzerinde değişiklikler yapmanızı sağlar.
Edit op : Tuşların hızını, oktavları ve diğer edit ile ilgili işlemleri değiştirmek için bu seçenek kullanılır.
Disk op : Diskten song, sample ya da module yükleme ya da kaydetme işlemleri yapmasına olanak sağlar.
Plst : Enstrüman listesi üzerinde oynama ayarlamaya imkan sağlar.
Pset-ed : Enstrüman listesi üzerinde oynama ayarlamaya imkan sağlar.
Setup : Programın renkleri, hızı, diğer özellikleri için bir tür Preferences teşkil eden ekrana bu komutla girersiniz.
Sampler : Protracker'in içinde AudioMaster da var !! Herhangi bir enstrümanın sesi, dalgası, dalga boyu, frekansı ve diğer özellikleriyle oynayabilir, ses efektleri yaratabilir, Sound Sampler ile ses örneklerini alabilirsiniz.

BAHADIR AKCAN





Commodore
AMIGA

EĞİTİM SERİLERİ

•LİSTE İSTEYİNİZ•

AMIGA

OKUL ÖNCESİ	: İLK ADIM
	: VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER
İLKOKUL 1-5	: MATEMATİK
İLKOKUL 1-5	: DÖRT İŞLEM
İLKOKUL 1-5	: ÇARPIM TABLOSU
ORTAOKUL I	MATEMATİK
ORTAOKUL II	MATEMATİK
ORTAOKUL III	MATEMATİK
ORTAOKUL I-II-III	GEOMETRİ
ORTAOKUL I	İNGİLİZCE
ORTAOKUL -LİSE	FİZİK, KİMYA, MATEMATİK FORMÜLLERİ
GENEL KÜLTÜR	TRAFİK

Commodore

OKUL ÖNCESİ	İLK ADIM
İLKOKUL 1-2	VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER
İLKOKUL 1-5	MATEMATİK
	ÇARPIM TABLOSU

MİCROSHOWY
BİLGİSAYAR MERKEZİ
TUNALI HİLMİ CAD Soğmenler Çarşısı
No :96/35 KAVAKLIDERE-ANKARA
TEL:(4)168 36 47-167 28 47 Fax:(4)127 28 03

BEŞİKTAŞ
BİLGİSAYAR
Şehit Asım Cad. no 51/6 80690
BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
TEL: 160 82 11 Fax: 159 70 62

Eminim bir kaç sene önce sinemalarda oynayan Never Ending Story isimli filmi seyretmiş, çoğunuzda beğenmiştir. Filmde Bastian Balthasar Bux isimli kahramanımız zamanla kendini okuduğu kitaba kaptırıyor ve ki tabın kahramanı ile birlikte hayaller ülkesi Fantasia'yı kutarmak için mücadele veriyorlardı. Fantasia savaşta gittikçe küçülmekteydi, Bastian'ın amac ise hayaller ülkesi Fantasia'yı kurtarmaktı Bastıan bu amaç uğruna mücadele verirken kitabın kötü yürekli karakterleride boş durmuyor daima engel olmak için ellerinden geleni yapmaktaydırlar Bastian'ın tek savunma aracı ise kendisine bu görevi veren prensesin verdiği Auryn isimli sihirli ve kutsal bir madalyondu Bu madalyon sayesinde Bastian'a doğrudan ulaşamamaktaydılar Bastian ancak bu madalyon sayesinde görevini tamamlayabilirdi. Gördüğünüz gibi filmin bir hayli ilginç bir konusu var. Buna birde mükemmel ses ve görüntü efektleri eklendiğinde tek kelı meyle şahane bir film ortaya çıkmıştı. İlk filmi seyredenler hat rlayacaklardır, film bittiği halde Fantasıa tamamen kurtulmamıştı. Geçen aylarda çekilen NEVER ENDING STORY II isımlı filmde kahramanımız hayaller ülkesini kurtarmaya devam ediyor Yakın zamanda izleme olanağı bulacağımız filmin, ilkinin aksine (ilk filmin adventure oyunu yapılmıştı) bir arcade oyunu yapılmış Oyun filmin geçtiği bazı mekanlarda geçiyor. Oyunu yüklediğinizde ateşe basarak kitabın üstünden madalyonu alın ve kitabı açın. Bu ekranda bır menü ile karşılaşacaksınız

F1 tuşuna basarak oyunun klavye kontrollerini aklınızın estiği gibi ayarlayabilirsiniz.

F2 tuşu ile password yazabılırsınız Oyunda her level geçişte bir password alacaksınız. Hangi leveli oynayacaksanız passwordu yazın ve ENTER tuşuna basın.

PASWORDLAR

2. level: PHEXPOU

3. level: QCVIPNQ

4. level: QYIHCVF

5. level: QZLQANS

1. LEVEL: Ateş tuşuna basarak oyuna başlayın. Oyun ekranı ıse Sol alt köşede ülkenın küçük bir örneği bulunmaktadır. Kaç hakkınız kaldığını buradan öğrenebilirsiniz. Ortada da süreniz belirtiliyor. Kontroller normal, ateşe basarak zıplayabılırsiniz. İlk level Silver City'de geçiyor.Şehir adına uygun olarak tamamen gümüşten yapılmış Bu levelde karşınıza komik tiplı yaratıklar çıkıyor. Bu yaratıklar suyla temas ettiklerinde yok olmaktadırlar.Platform aralarında kı boşlukların en ucunda durduğunuzda eğer karşı tarafta bir yaratık varsa size doğru ilerlemek isteyecek ve aradaki boşluğa düşecektir. Yada yaratık platformun ucuna yaklaştığında arkasından iterek öldürün.Fakat arkadan ıttığınızde yaratık platformun ucunda değilse yaratık geriye dönecektir. Merdivenlere tırmanmak için yukarı çaprazları

sanırım söylememe gerek yok. Yukardan düşen lavlar ve kayalar ummadığınız anda sizi gafil avlayabilir Çıkıntılarda ilerlerken eksik yoara rastlayabilirsiniz Arayı kapatmak için ateşe basın

Boylece bir iki çıkıntıda kendiniz ekleyebilirsiniz Fakat bu haklarınız altta bir yılan şeklindeki enerji ile sınırlandırılmış Yılan tamamen kısaldığında bu haklarınızı kullanamassınız. Kulenin en tepesine çıktığınızda arkadaşınızı kurtardığınızı gösteren bir grafikle karşılaşacaksınız

4. LEVEL: Binbir zorlukla çıktığınızkuleden bu seferde inmeye çelişıyorsunuz Fakat bu sefer merdi venlen kullanıyorsunuz Her kata geldiğinizde karşınıza ilk leveldeki yaratıklar çıkmaktadır Farkettiyseniz yaratıklar bir kapıdan çıkmaktadır. Hermen bu kapıyı kapamalısınız. İçeri girenleri ise ateşe basarak attığınız sihirli toz ile etkisiz hale getirin Sol alttaki krokiden nereye gittiğinizi görebilirsiniz Alt tarafta ki kolu indirerek kapıyı kapatabilirsiniz Elinizde ki tozun miktarını sağ tarafta ki tüpün içindeki tozun azalmasından anlayabilirsiniz Kapıyı kapatıp içerdekileri temizledikten sonra tekrar kolu kaldırın bu sefer yerden bir kapak açılacaktır Bu kapaktan aşağı katlara inebilirsiniz. Üç katıda bu şekilde indikten sonra bu bölümude bitirin

5. LEVEL: Bu levelde at sırtında yolculuk ediyorsunuz Yolunuzun üzerinde bir çok engelle karşılaşacaksınız. Üzerinize bir kuş geldiğinde veya bir ağaç dalına rastladığınızda hemen joystiğinizin kolunu aşağı çekin Bir taşa veya kütüğe rastladığınızda atınız kendiliğinden atlayacaktır fakat bu sırada kolu sağa çekmelisiniz Tam üç düşme hakkınız var. Haklarınız bitiğinde bir yaratık sızı yakalıyor. Ne kadar ilerlediğinizi altta ki at işaretinden anlayab lirsiniz. Yolun sonuna yaklaştığınızda büyücü arkanızdan bir büyü yolluyor ve atınızın sırtından düşuyorsunuz. Oyunun ülkemize gelen Kopyası ne yazıkki buraya kadar çalışmaktadır Never Ending Story II filmini seyreden Mert'in anlattığına göre kahramanımız büyücünün yaptığı bir büyü yüzünden dengesini kaybediyor

ve bir nehre düşuyor ve nehrin azgın akıntılar nakarşı mücadele ediyor. Neyse nasıl olsa filmi ülkemize geldiğinde bol bol seyretme imkanı bulacağız NEVER ENDING STORY II genelde oyun yönünden zayıf kalıyor. Fakat levellerin çeşitliliği oyunu biraz olsun oynanabilir bir duruma getiriyor. Kısaca NEVER ENDING STORY II değişik oyunlardan hoşlanan herkese tavsiye edebileceğim bir oyun.

SERKAN SÖZER

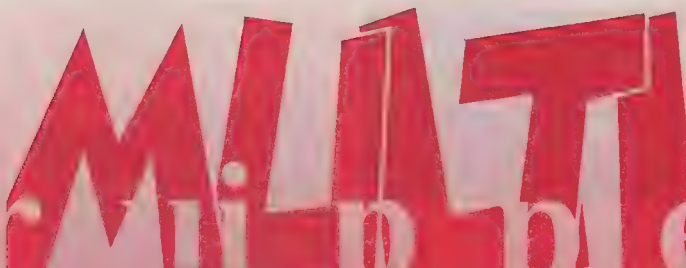
GRAFIK %70
MUZIK %73
OYNANAB. %83
GENEL %75

kullanın. Her katta bir kap bulunmaktadır Bu kapılar saye sinde başka bir yerden çıkabilirsiniz. Amacınız ise şehirden kaçmak. Bu bölüm çok karışık olduğundan vereceğim açıklama kafanızı karıştıracaktır Her kapıyı deneyin eğer gittiğiniz yol yanlışsa mutlaka bir yerde tıkanacaktır Eğer bir yerde bir halat görürseniz hala ta tırmanarak leveli bitirebi irsiniz. Bu halat bir gemi nin halatıdır ve Basrian gemiyle şehirden ayrılır

2. LEVEL: Bastian uçan köpeğinin yardımıyla dağların arasından arkadaşının esir tutulduğu kaleye doğru bir yolculuğa çıkıyor Bu bölümde uçan köpeği yöneterek sağsalim kaleye varmalısınız Fakat buda yeterli olmayacaktır yola çıktıktan kısa bir süre sonra ortaya çıkan uçan yaratığın sizden önce kaleye varmasını da engellemelisiniz. Altta sizin ve yaratığın enerjisi birer yılan şeklinde gösterilmiş. Yaratığı kenarlara iterek enerjisini azaltabilirsiniz. Eğer yaratığın enerjisi sizden önce biter ve kaleye varırsanız bu völümüde bitirebilirsiniz

3. LEVEL: Kaleye vardınız, fakat arkadaşınızın esir tutulduğu kuleye çıkmak için duvardaki çıkıntılardan tırmanmalısınız Bu bölümü ekranın yarısında oynayacaksınız. Diğer yarısında kalenin bir resmi bulunmaktadır Tırmandığınızkulenin yanında çok ne kadar yüksekliğe çıktığınızı gösterir. Bu arada bir çok tehlikenin sizi beklediğini

Devamı sayfa 55



Her zaman oyunlardak., demolardak , introlardaki müzikleri çalıp, bu müzikler üzerinde oynamalar yapmakmı istediniz yada bu müziklerin enstrumanlarını kullanarak kendinize ait müzikler yapmak mı istediniz? ? Cevabınız evet ise Multi Ripper V2.0 kesinlikle size göre bir utility. Bu program çoğu müzik programlarında yapılan müzikleri hafızada bulup, bunları diskinize kaydetmen ze yarıyor. Bu fonksiyonlarından başka hafızada decruncher rutinlerini arama ve bunların çağırdığı verileri decrunch etmek gibi bir çok önemli fonksiyona sahip... Bu fonksiyon Seka Assembler kullanıcılarıçin çok yararlı bir şey. Boylece intro yada demoları decrunch ed p disassemble ederek demo yada introdaki efektlerin nasıl yapıldığı hakkında bilgi edinebilir, hatta bunları Seka Assembler sourceuna çevirerek, çinde kullanılan efektleri öğrenebilir, bunlar dan kendi yaptıklarınızda yararlanabilirsiniz. Program tabıı k bir cracker ürünü.
İlk olarak programın tanıdığı ve çaldığı müzik formatlarını şöyle sıralayabil nz
Noise Tracker v1.0 - v2.0
Soundtracker tüm versionlar
Soundmon v2.0
Sidmon / Bugmon
Programın ilk version'u TFMX modül e-rinde çalabiliyordu. Fakat programı yapanlar, Bu programın assembler replayer rutini olmadığı için, programdan bu formatı çıkardıklarını söylüyorlar
Şimdi programın menüsündeki komutları tek tek inceleyelim
FIND komutu :
Bu komut menudek. İk komutumuz. Komutun kullanımı oldukça basit, eğer hafızada bir kelime yada bir text arıyorsanız bu komutu çalıştırarak amacınıza ulaşabilirsiniz (Arama sadece CHIP RAM tabir edilen $00000 - $80000 adresleri arasında yapılır)...
Örnek : FIND DoubleTroubleFucksVenomOfStrangers
Bu komut verildiğinde yukarda verilen text hafızada her bulunduğunda, found at $????? mesajı verilir .
F L komutu
Bu komutla verilen iki adres arasındaki bölge sıfırlarla doldurulur. Verdiğiniz adreslerde sadece HEX sayılar verin ve sayının başına dollar ($) işaretini koymayın...
Örnek : FILL 20000 30000
Yukardaki komut verildiğinde $20000 - $30000 adresler arası 0'larla doldurulur, açıkçası bu bölgedeki tüm veriler silinir
READ komutu :
Bu komutla hafızaya executable yan. çalışır durumda olan bir dosya yükleyebilirsiniz. Program dosyayı yükledikten sonra otomatikman decruncher için hafızay- aramaya başlar. Eğer program tanımadığ. bir decruncher ile karşlaşırsa, hafızaya yüklediğiniz programın başlangıç adresine yapılabilecek atlamaları bulmaya çalışır.
Örnek : READ SamWillFuckVenom
Bu komut SamWillFuckVenom adlı çalışır dosyayı hafızaya yükler ve decrunchen aramaya başlar
RS komutu :
RS = READ SECTOR
Bu komutla Trackdısk Device'ı kullanarak bir disketki bilgileri herhangi bir sectörden başlayarak yükleyebilirz. Fakat bu işlem dos disklerinde çalışmaz. fakat trackloader kullanan megademo ve oyunlarda bu yöntemi rahatlıkla kullanabilirs nız.
Örnek : RS 2e0 3e0 30000
Bu örnekle, $2e0 sectöründen $3e0 sectorüne kadar olan bölümün $30000 adres ne yüklenmesini sağ lyabilirsiniz .Değerlerin HEX olduğuna ve başında dollar ($) işareti bulunmadığına dikkat edin) ..
RI komutu :
RI = READ IMAGE
Bu komutla veri dosyalarını (Data Files) hafızanın istediğiniz bölümüne yüklenir ve READ komutundaki işlemlerin aynısı yapılır...
Örnek : RI DATAFILE 40000
DATAFILE adındaki data dosyası $40000 adresine yüklenir.
WI komutu
WI = WRITE IMAGE
Verilen adresler arasındak vennin bell bir dosya adı verilerek diske yazılmasını sağlar.
Örnek : WI 40000 50000 DATA
Bu örnek işe $40000 - $50000 adresleri arasındaki veriyi DATA adı altında kaydeder.
LOAD komutu :
Bu komut CLI'de bir dosya adının yazılması gibi çalışır, yani executable dosyayı yükler ve çalıştırır
Örnek : LOAD DEMO
Örnekte DEMO adındaki dosya yüklenir ve çalıştırılır

SAVE komutu :
Bu komutla, programla bulduğunuz müzik modüllerini diske kaydedersiniz.
Örnek : SAVE MOD.NOISE
MOD.NOISE adındaki modülü diske kaydeder...
DIR komutu :
Bu komutta CLI daki dir komutuyla aynıdır. O an içinde bulunulan directorydeki dosyaları gösterir.
Örnek : DIR df0:
Bu komut, Df0:'nun içeriğini gösterir.
CD komutu :
Bu komutta CLI cd komutuyla aynı işi görür. (CHENGE DIRECTORY) ..
Örnek : CD df0:DEMOS/
Bu örnekte df0 daki demos directorysine girilir
DUMP komutu :
Bu komut, Sekadaki Q komutuyla aynı görevi görür . Yani verilen adresler arasındaki hafızanın HEX ve ASCII dökümünü verir.
Örnek : DUMP 40000 50000
Bu, $40000 ve $50000 adresler arasında bulunan HEX ve ASCII karakter dökümünü verir..
TYPE komutu
Bu komut ise CLI'daki type komutu gibi çalışır. Herhangi bir text dosyasını ekrana basar.
Örnek : TYPE DF0.MENU
MENU adındaki text dosyasını ekrana basar..
SCAN komutu :
Scan komutu, diski track track araştırır ve bu tracklarda bulunan decruncher'lar yada müzik modüllerini bulmaya çalışır. Eğer program diskin herhangi bir sektöründe decruncher bulursa başlangıç sektörünü, hangi decruncher olduğunu, hafızanın hangi bölümünde decrunch edileceğini yazar. Eğer bulunan bir modül ise, modülün hangi sektörde ve hangi formatta olduğunu belirten bir mesaj alırsınız. Daha sonra modüllerin yada decruncherlar'ın bulunduğu sektörleri bir kağıda not ederek RS komutuyla hafızanın herhangi bir bölgesine okutarak, bulunan modülü diske kaydedebilirsiniz
Örnek 1 : SCAN 0
Bu örnek, Tüm diski Modul ve decruncherlar için araştırır...
Örnek 2 : SCAN 1e0
Diski $1e0 numaralı sectörden $6e0 numaralı sectöre kadar araştırır.
Örnek 3 : SCAN 0 d
Sadece decruncherlar için tüm diski araştırır
Örnek 4 : SCAN 0 m
Sadece modüller için tüm diski araştırır
HUNK komutu
Bu komutla tüm chip memory decruncher bulmak amacıyla araştırılır. Eğer program tarafından tanınan bir decruncher bulunursa, size, bulunan decruncher ar decrunch edilsin mi? kompozisyonlar nda bir soru sorulacaktır.
Örnek : HUNK
Bu örnekte tüm haf za araştırılır
JUMP komutu
Bu komut, assemblerdaki JMP komutuyla aynı görevi görür. Eğer HUNK komutu ile bir decruncher bulduysanız ve decrunch ettiyseniz ve decrunch edilmiş program çalıştırmak istiyorsanız basitçe JUMP yazarak program çalıştırabilirsiniz. Ayrıca atlanılacak adreside verebilirsiniz
Örnek 1 : JUMP
Decrunch edilmiş bir demonun başlangıç adresine atlayarak demoyu çalıştırır
Örnek 2 : JUMP 40000
$40000 adresine atlanır
LED komutu
Bu komutla, LED'i kapatıp açabilirsiniz. Eğer makinanız 1.2 ise bu komutu verdiğinizde LED ışığınız sönecektir Eğer 1.3 makina sahibiyseniz, şıkta sadece küçük bir kısılma olacaktır
Örnek : LED
MENU komutu :
Bu komut, program menüsünü yeniden ekrana bastırır
Örnek : MENU
EXIT komutu
Programdan çıkılmasını sağlar ve CLI'a çıkartır
Örnek : EXIT
VIEW komutu
Bu komut hafızayı ekranda görmek için kullanılır (3rdday yada Grafix searcher gibi) Tek yapacağınız şey sağ yada sol butonla modüleyu arttırıp azaltmak yada herhangi bir butona basarak, bu bölümden çıkmaktır
MOD komutu
Bu komutla, en son SCAN işleminde bulunan modüllerin başlangıç sektörlerini görebilirsiniz
DEC komutu
En son SCAN işlemında bulunan decruncherların başlangıç sectörlerini bulmak amacıyla bu komutu kullanırız
HUNT komutu :
Bu komutla hafızadaki modüller aranır. (Sadece Chip Mem'de)...
CONT komutu :
HUNT komutuyla aranılıp bulunulan bir modülden sonra bir başkasını aramak için aramaya devam etmek için kullanılır.
INFO komutu :
Bu komutla bulunan modul hakkında bilgi alabilirsiniz.
HELP komutu
Yardım sayfasını görmek için kullanılır..
PLAY komutu
Bulunan modülü çalmak için kullanılır
STOP komutu
Çalınan modülü, durdurmak için kullanılır..
I komutu
Belirtilen bir Noise tracker yada sound tracker enstrumanını, belirtilen rate'de çalar ..
Örnek : I 1A 200
Bu komutla 1A numaralı sountracker yada noisetracker enstrumanı 200 ratteinde çalınır
STP komutu
I komutu kullanılarak çalınan enstrumanları durdurur.
FIX komutu :
Bu komut tüm instrumanları aynı ST diski üzerinde toplamaya yarar..
Örnek : FIX 99
Tüm enstrumanları ST-99 diskine göre ayarlar.
S komutu
Bu komut ise enstrumanları diske kaydetmek amacıyla kullanılır
Örnek : SI 9
Bu komut, 9 numaralı enstrumanı, diske kaydeder. Eğer enstruman adının başında ST-XX ibaresi yoksa, o an aktif olan directory içine kaydedilir.
REN komutu :Bu komutla enstrumanların adını değiştirebilirsiniz
Örnek : REN 1 ST-12:HELLO
Bu örnekte 1 numaralı enstrumanın adı ST-12:HELLO olarak değiştirilir...
Bu süper programın açıklaması bu kadar. Umarım kullanmanız için yeterli bilgiyi verebilmişimdir.

BURAK ÖZIŞIK

devamı 57'ler sayfa 57

BIRAKIN BENİ.....

T-SHIRT

BEN

ABONE OLUCAM YAA!....

T-SHIRT T-SHIRT T-SHIRT

Her ay favori dergimi alacağım diye boğuşmaktan bıktım! Ben evimde rahat rahat bilgisayarımla oynarken bütün çileyi postacılar çeksin istiyorum. En baba oyun çözümleri, en yeni haberler, MAC ADVENTURE, Seka, AmigaDos, Amiga Basıc, Müzik, ve tabii ki Son Sayfa ayağıma gelsin istiyorum. Hem de normalden daha ucuz bir fiyata, Bir de üstüne 64'ler T-Shırt'ı ha...Bırakın beni, Ben abone olucam yaaa.....

BEN ABONE OLUYORUM.. Abonelik bedelini Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi 160965 No'lu hesaba yatırdım, dekontun fotokopisini de size yolluyorum. Bundan sonra sıradan insanlar yağmurda çamurda sürünürken ben dergimi elden teslim alacağım!

. ❑ 6 Aylık abone olmak istiyorum (55.000 TL.)

. ❑ 1 Yıllık abone olmak istiyorum (100.000 TL.)

ADINIZ:.....

ADRESİNİZ:.....

.....

.....

Bu formu (veya dergiyi kesmek istemiyorsanız aynı bilgileri içeren bir kağıdı) bankadan aldığınız dekontun fotokopisi ile birlikte bize gönderin, aboneliğiniz hemen başlasın. Adresimiz: 64'ler Dergisi- Mas-Iller Yokuşu 2/2 80690 Beşiktaş /İSTANBUL

CİLTLİ...

Yıllara göre 1988-1989 ve 1990 yıllarını kapsayan üç cilt halinde hazırlanan Dergimizin eski sayıları lüks bez cilt'i ve varak yaldız yazısı ile kutuphanenizin hem susu olacak hem de dergiiz elinizin altından eksilmeyecek

1 2-3-ciltler takım olarak **150.000 .**

Deginizin ciltli sayılarını edinmek istiyorum.Bedeli olan 150.000 Tl.yi Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 nolu nesabınız yatırdım Gereğini rica ederim.

İ M Z A

EDİNME FORMU
ADI SOYADI:.....
ADRESİ.....
ŞEHIR. ....

GÖZTEPE
BİLGİSAYAR MERKEZİ

AMIGA 500 - COMMODORE 64
DİSK DRIVE'lar
MONITORLER
DİSKETLER , EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI JOYSTICKLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
AMIGA ve C-64'te GENİŞ OYUN ARŞİVİ
KALİTELİ ve UCUZ

ZİVERBEY CADDESİ İZZET BEY TAN SOKAK NO 1/6 ÇEMENZAR -GÖZTEPE
(Faik Reşit Unat İlkokulu ve Kadıköy Ticaret Lisesi karşısı)
TEL:363 05 16

MESUT BİLGİSAYAR
Lutfen yeni gelişimiz Commodore 64 AMIGA 500 ve PC Klup uyeliği

COMMODORE 64 PAKET PROGRAMLARI

*Spectrum,MSX,ATARI,Commodore, AMIGA ve PC de Zengin program arşivi
*Ithal Joystickler,Her marka disket,Mouse Pad , Boş Kaset ve Kartuşlar
*Türkiyenin her tarafına ödemeli servis
*64'ler ve Amiga Dunyası Dergileri Bayiliği
*Her marka Bilgisayar alım - satımı
*Yazar kasa rulo şerit ve urunleri

ZİYA GÖKALP CADDESİ NO 24/39
METRO HAN Alt pasaj Kızılay- ANKARA
TEL:131 66 63

*Kulup uyeliği ile ilgili baroşur isteyiniz
*Bu ilanla gelene 2 Commodore 64 oyunu hediye

HİKMET
BİLGİ İŞLEM
HER TÜRLÜ KULLANILMIŞ C-64 VE AMIGA VE DİĞER BİR MİKER CAZ P FIYATLARLA PEŞİN ALINIR
● Amiga ve Commodore 64 Satışı ● Garantili Bakım Onarım
● En yeni Programlar ● Bilgisayar yan ürünleri
Şemsettin Günaltay Cad. No:205/3 Tüccarbaşı-Erenköy
Tel:386 07 01

BUKET
BİLGİSAYAR
✧OYUN SALONU
✧TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ
✧OYUN ÇEKİMİ
✧AMIGA VE C-64 ALIŞ,SATIŞ veTAMİRİ
OSMANAĞA CAMİİ YANI. PAVLONYA SOK. NO.5
TEL:347 05 13 - 347 69 97 KADIKÖY

Bir ay daha geçti ve gene AMIGABASIC yazınız karşınızda. İki aydır süren grafik komutlarımızı bu ay da sürdürürken geçen ay bir hatadan dolayı basılamayan örnek programlar için özür dileriz. Bu ay bir mektubumuz var , lafı uzatmadan konuya girelim.

Merhaba , vs. vs.

Size bazı sorularım olacak

1) C dili hakkında bilgi verir misiniz ?

2) C dili öğrenmek amacıyla bir kursa başvurdum ama lise me zunu olmam gerekiyormuş. Ne yapabilirim ?

3) **AMIGAVISION** un editörü ya da kitabı ülkemizde mevcut mu ?

4) Monitör programı neye yarar ? Bir tane önerir misin ?

5) **Action Replay** kartuşu ne işe yarar ?

6) Movie setter' ı açıklayabilir misiniz ?

7) Basic' te yazdığım programı bilgisayara oyun yüklermiş gibi direk olarak nasıl yükleyebilirim ?

8) **CLI** nasıl açılır ?

9) Grafik komutlarında datalar nasıl kullanılır ?

Ömür Çulhacı/İstanbul

Soru bombardımanını cevaplarla karşılıyoruz. (Bu arada kaset için teşekkür - rap rulez! -)

1 - C dili bugün oldukça tutulmuş olan bir dildir. Genellikle işletim sistemlerinin yazılmasında kullanılır. Assembler ile birlikte çalıştırıldıklarında oldukça verimli olurlar.

2 - No way out - Ama bu konuda yazılmış olan kitapları okuyarak ve azmederek başarabilirsin. Yalnız orijinal C editör ve kitaplarının oldukça yüksek fiyattan satıldıklarını da söylemeliyim.

3 - AMIGAVISION henüz çıkmadı , çıksa da tutacağını sanmıyorum

4 - Monitör programları hafızayı incelemekte kullanılırlar Genellikle Assembler programcıları kullanır Disket üzerinde operasyon yapmaya imkan kılan programlar da vardır ve bunlara Disk - Mon denir. Monitör programlarının sayısı çok fazladır. RomCrack ve C - Mon iyi programlardır Alpha Flight tarafından yapılan DiskMonProfessional ise en iyi DiskMonitör programlarındandır.

5 - Action Replay çok işe yarar Hafızadaki adreslere bakmayı sağlar , bir programdan grafik , ses ve kod çalmayı mümkün kılar. Bazı oyunları trainer yapabilir , ve daha burada sayılamayacak bir yığın şey. İkinci versiyonu çıkan bu güçlü kartuşun fiyatı yaklaşık 550.000 TL ve iş olsun diye almamanızı tavsiye ederim

6 - Sanırım şu sıralar imkansız , çünkü dergide yer yok

7 - **AMIGABASIC** ve yazdığın programı aynı diskete koy. Sonra disketin startup - sequence' ını ayarla Bu işlemler hakkında sorunun olursa **AMIGADOS** köşesine yazabilirsin

8 - Workbench disketini yükle , System penceresini aç ve çıkan **CLI** ikonuna iki kez klikle.

9 - Parametrelerin yerine bir sayı konur. Bakınız örnekler.

Şimdi geçen ay açıklamasını yaptığımız ama kendisini yayınlayamadığımız programı veriyoruz

```
5 REM 64'LER DERGISI
10 FOR A=10 TO 50 STEP 5
20 CiRCLE (150,100),A
30 NEXT A
40 FOR B=1 TO 50
50 LiNE B,B+25,B+60,B+80
60 LiNE B,B+10,B+20,B+40,,B
70 LiNE
B,B+10,B+20,B+60,,BF
80 NEXT B
90 BEEP
```

Geçen ay hatırlayacağınız gibi AMIGA' daki düşük ve yüksek çözünürlük modları , bitplane' ler , playfield modları ve SCREEN komutu üzerinde durmuştuk. SCREEN komutu ekran açmaya yarıyordu. Bundan başka diğer grafik komutları ve bazı örneklere de yazımızda rastlayabilirsiniz.

SCREEN komutuyla açtığınız ekranı kapatmak isterseniz , SCREEN CLOSE komutunu kullanırsınız. Kullanımı şu şekildedir :

SCREEN CLOSE ekran no

Örnek :

SCREEN CLOSE 1

1 numaralı ekranı kapatır. Workbench ekranı SCREEN CLOSE -1 komutuyla kapatılabilir

Yeni grafik komutlarımıza geçebiliriz

PSET

Pset komutu ekrana bir nokta koymaya yarar. Noktanın koordinatlarını ve rengini siz belirlersiniz

Kullanımı .

PSET (x,y) , renk

nokta giden bir çizgi tanımlamanız mümkündür.
Bunu yapmak için 16 bitlik bir sayı yapmanız gerekiyor %1111111111111111 şeklinde bir tanım dümdüz bir çizgi belirtirken ;
%1100110011001100 şeklinde kesik bir çizgi tanımlayabilirsiniz. Tanım yaptıktan sonra çizilecek tüm çizgiler bu tanıma uyacaktır.
Tanımda sadece 0 ve 1 kullanabilirsiniz
Kullanımı .
SET LINE tanım
Örnek :
SET LINE %1100111100001100
Bu komut CIRCLE ve ELLIPSE komutlarını etkilemez.

PAINT
Kapalı alanları doldurmakta kullanılır Eğer alan kapalı bir alan değilse boyama işlemi tüm ekrana taşar.
Kullanımı :
PAINT x, y
x : Başlangıç x koordinatı
y : Başlangıç y koordinatı

BAR
Içi dolu bir dikdörtgen ya da kare çizdirmekte kullanılır. BOX komutundan tek farkı dörtgenin içini doldurmasıdır. Bunun dışında aynıdır.
Kullanımı :
BOX x, y to a, b

POLYGON
Bu komut POLYLINE gibi çalışır ancak çizilen yerlerin içini doldurur. Bunun dışında tarna men POLYLINE ile aynıdır.
Kullanımı :
POLYGON x, y to a, b to q, z to ...

EKRAN AÇMA
AMOS'ta bir ekran açmak için öncelikle AMIGA'da bir ekranın nasıl oluştuğunu inceleyelım.
Bir resim düşünün. Bu resim beş tabakanın üst üste konmasıyla oluşuyor. Bu tabakalara bitplane denir. Her resim beş tabakadan oluşmayabilir, daha az tabaka bulundurabilir Böyle resimlerde bir ya da bır kaç taba ka boştur. Bu tabakaların yanı bitplane'lerin eni ve boyu kullanıcı tarafından bilgisayara verilir sonra kullanıcı bitplane'lere istediği resimleri çizebilir
1 bitplane'den oluşan resimler : 2 renk
2 bitplane'den oluşan resimler : 4 renk
3 bitplane'den oluşan resimler . 8 renk
4 bitplane'den oluşan resimler : 16 renk
5 bitplane'den oluşan resimler : 32 renktir
Bunun dışında bir de **Half - brite** adı verilen teknikle 64 renk elde edilebilir fakat bu ekstra 32 renk diğer 32 rengin yarısı parlaklığında renklerdir, yani 64 FARKLI renk kullanmak diye bir olay yoktur. Bir de **HAM** modu var kı 4096 renge kadar kullan maya imkan sağlar. Bu olay hiç bir 16 bit makınada bulunmayan bir özelliktir.
Bitplane' lerin boyu o resmin ne kadar hafıza harcadığını gösterir. Düşük ve yüksek çözünürlük olmak üzere iki tür bitplane boyu belirleyebilirsiniz. Bitplane sayısı arttıkça harcanan hafıza da artar. Ayrıca yüksek çözünürlükte maksimum 16 renk kullanılabilir.

SCREEN OPEN komutu
SCREEN OPEN komutu bir ekran açmamıza olanak verir. Aynı anda sekiz farklı ekran açabiliriz ama bu hafıza israfı olacaktır.
Kullanımı :
SCREEN OPEN a, b, c, d, e
a : Ekranın numarası. Sıfır - yedi arasında bir sayı olmalıdır.
b : Ekranın yatay genişliği.
c : Ekranın dikey genişliği.
d : Renk sayısı
e : Ekran modu. LOWRES ya da HIRES olarak belirlenebilir.
Örnek :
SCREEN OPEN 1, 640, 200, 8, Hires
640*200 çözünürlüğümde 8 renkli bir hi-res ekran açar
SCREEN OPEN 2, 320, 256, 4096, lowres
320*256 çözünürlüğünde 4096 renkli HAM ekran açar.
Açacağınız ekranın boyutlarını sınırlayan tek şey hafızadır Yani sız de oyunlarda gördüğünüz efektleri kolayca yapabilirsiniz. Örneğin KICK OFF oyununda butün saha yaklaşık 1500*600 boyutlarında bir alan. Bız bunun oyun esnasında belli bir bölümünü görüyoruz. Top hareket edince saha da kayıyor. İşte bu ve benzeri efektleri AMOS ile yapmak çok kolay. Bu tür uygulamaları gelecek sayımızda açıklayacağız.
Bu aylık da bu kadar. AMOS hakkında sorularınız varsa aşağıdaki adrese yazabilirsiniz. Hoşçakalın.
BAHADIR AKCAN
Maşuklar Yokuşu 2/2
Beşiktaş / Istanbul

YANLIZ DEĞİLSİNİZ!!
BİR AYLIĞINA AYRI KALMIŞ OLSAK BİLE....
MAC ADVENTURE
HALA YAŞIYOR VE MEKTUPLARINIZI BEKLIYOR!
Maluklar yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş,IST

MAC

ADVENTURE

STRATEJİ — SIMULASYON

Siz kendinizi kandırmaya devam edin! Suratınızda aptal gülümsemeler, kafanızda boş düşünceler, suya sabuna dokunmadan yaşayın, ve kendinizi mutlu kabul edin. Uyanın beyler, uyanın! Resmen kendinizi kandırıyorsunuz, belki de bunu size söyleyen ben olduğumdan benden nefret edeceksiniz ama eminim hepniz (saksıda yaşayanlar bile) bir gun haklı olduğumu göreceksiniz. Hatta sanırım size bir iyilik bile yapıyorum, benim gibi burnunuz sürtüle sürtüle öğreneceğ n ze ha yat n aslında ne kadar rezil olduğu direkt olarak ben söylüyorum. Böylece beynınizin ortasına bir darbe yemeden gerçeklerin farkına varabilirsiniz. Tam herşeyin iyi g tiğin sand ğınız bir anda lönk dı ye dağılacağın zabenden duyun daha iyi.

Yüzünüzde bir sürü soru işareti görüyorum, tam havaların ısınıp okulların kapandığı zamanda cehennem habercisi olmanın ne alemi var diyorsunuz. Ben de size şunu söyleyeyim ki aslında bunların hepsi bir komplo. Sizi depessimize etmeye çalışıyorlar, havaları ısıtıyorlar, okulları kapatıyorlar, geceleri televizyona aerobik koyuyorlar; niye? Çünkü aslında hayatın ne kadar rezil olduğunu görmenizi istemiyorlar. Umarım siz bu hata ara düşmüyorsunuz, sabahları içınızde yaşama isteğiyle uyanmıyorsunuzdur. Eğer hayatın ufak zevklerine kendinizi kaptırıp mutlu olduğunuzu sanıyorsanız başınız dertte, bana sorarsanız (sormasanız da olur, ben m lanet çenem kapanmazki) kafanız üstünde sallanan kılıcı görmüyorsunuz. Eğer kılıcı görmüyorsan z, kı ı ı havada tutan pa muk ipliğini hiç görmiyorsunuz demektir. Evet bel ı ipliğ kopup beyniniz onbunuzdek yemeğe meze olduğunda uyanırsınız ama bana kalırsa biraz geç olur. Ufak lezzet farkı falan değil, dunyayı ters çevirip herbişeyi değiştirsenız de ben mutlu olmayı red ed yorum! Benle olanlar arkama geçsinler, sızı sakın sakın ortayan koyunlardan ayrılacak olan kuruluş şu anda doğmak uzere. UP yanı UNITED PESSIMISTS. Up hayata karamsar bakıp ufak yalanlara aldanmayanların birliği UP damarlarında zehir gibimsi bir madde akanlar n birliği. UP hayata kusanların ve hayat tarafından üstüne kusulanların birliği. Eğer gerçekten ha yattan nefret ediyorsanız UP'a katılın, MAC Adventure'a yazmanız yeterli. Klasık nefret, kın, acı açılışlarıma artık alışmışsınızı ama inanın bu seferkini anlatacak kelimeler bulamıyorum. Son bir ayda olanları ne sız sorun, ne de ben anlatayım. Eğer hayatlarımız paralel ilerliyorsa (yani sızınkide sıfırın altında seredıyorsa sanırım UP sizin içinde birşeyler ifade edecektir.

Herneyse bu ayki oyunumuz tabii ki Wonderland, uzun zamandır beklediğimiz oyun sonunda geldi. Ben şahsen uzunca zamandır Magnetic Scrolls hayranıyım, hatta Corruption ve Guild of Thieves en favori adventure'larım arasında yer alır Bu yeni sisteme gelince... Bana sorarsanız bu yeni sistemdeki özellikler bir bakıma sımulasyonlarda türeyen dış kamera açılarına benz.yor. Yanı aslında bu oyunu oynamayı alt kısımları yemeyen insanlar oyalansın diye bir sürü yenilik eklenmış. Map seçeneği aslında gerçekten iyi, eski Magnetic Scrolls oyunlarında sık sık Exits komutu kullanmak gerekiyordu, ama şimdi nerde olduğunuzu ve gidebileceğiniz yerleri rahaça görebiliyorsunuz. Bana sorarsanız yapacağınız en iyi şey text ve compass hariç diğer tüm pencereleri kapatarak bu oyunu gerçek bir Magnetic Scrolls adventure'ı gibi oynamak. Böylece uzun zamandır hasret kaldığ.nız bir tada tekrar kavuşmuş olursunuz. Asında ufak bir şikayet ama bence sistemin ve bunca çabanın Alice in Wonderland gibi bir hikayeye harcanmış olması. Yanı hepimizin bildiği ve artık sıkıldığı bir konuyu taşıyan oyun bütün üstünlüğüne rağmen biraz sıkıyor. Hemen uzülmeyin, textler her zamanki Magnetic Scrolls üstünlüğüyle yazılmış, ama yine de tavşanlar ve garip iskambil kağıtlarıyla dolu bir adventure oynamak benim pek hoşuma gitmedi, tek umudum aynı sistemi kullanan yeni oyunlar hazırlanması. Son birkaç satırdır anlamışsınızdır bu sis-

DİEİ

temi beğendim mi yoksa beğenmedim mi pek karar veremedim, tek bildiğim eğer aşırı zorluk veya pek anlayamama sebebiyle text adventure'lardan uzak kaldıysanız bu oyunu bir deneyin Adventure zevkinize yepyeni bir boyut getirebilir.
Dişlerimi sökün, bağırsaklarımı düğümleyin ama bana bunu yapmayın abi! İşte mektuplarınız .

ÇOK ŞÜKÜR!

MAC!

Odamda oturmuş her zamanki gibi ders çalışıyordum.Biraz dalar gibi oldum. ne de olsa son 12 saattir matematik çalışıyorum. Gözlerimi açtığımda karşımda matematik defteri yerine han kayıt defterini bulunca şaşırdım. sevindim.Üzerimde zırhım, elimde kılıcım, upuzun siyah saçlarım.. Ellerimi açıp haykırdım, "I'm BAAAACKK!" Gözlerimden yaşlar boşanmaya başlamışt, çıldırmıştım. Üç aylık aradan sonra kan istiyordum, kelle istiyordum. Bu durum içerisinde bana oda numaramı söyleyen hancını kafasını uçurmuşum, bana saldıran han fedailerini cehennem ateşiyle yakmışım. Han'ı yerle bir etmişim, ne yazar, ben Orkun the magnıficent geri döndüm ve benle savaşmak isteyen aciziere işkence etmek istiyorum.

ORKUN, The Magnıficent

MAC: Seni tekrar buralarda görmek ne güzel, resurrection büyüsü yemiş kafatasına döndün. Ebedi mutsuzluğumda bir ufak ışık yanıp sönmüş gibi oldu.Hoşgeldin Orkun, seni özlemiştim. Sorularına gelince sanırım bunları daha başka bir ortamda tartışmamız gerekiyor.Telefon numarası derginin başında yazıyor, beni ararsan sorunlar halletmeye çalışırız.Kanı istediğini biliyorum ama okuyucularımdan uzak dur! Bak makine kodu, dos gibi şeytan icadlarıyla uğraşan birşürü gereksiz adam var.Gerçi kanları bile pek para etmez ama çizmenle burunlarını ezmek seni bir süre oyalayacaktır. Görüşmek üzere!

MANIACS İNC

Helal valla MAC,

MAC Adventure kösesi hayatımı kolaylaştırdı (Benim hayatım macera). Ben Icon Adventure manyağıyım.Hemen hemen bitirmediğim adventure kalmadı. Ama bazı ufak sorunlarım var, bunlar.

1) Maniac Mansion'da Edna'nın odasındaki şifreyi nasıl bulacağım?
2) Edna'ya telefon edip ne yapacağım?
3) Oyun makinasını nasıl çalıştıracağım?
4) Piyasadaki kaliteli icon adventurların adlarını söyleyebilirmisin?
5) Orijinal oyunlar neden çok pahalı oluyorlar, ve neden genelde kopya oluyorlar?
6) C-64 hakkında ne düşünüyorsun?

MAD SCIENTIST, Ankara

MAC: Biraz olsun yardım edebiliyorsam ne ala. Bazen yetersiz kaldığım duşuncesi ne kapıl yorum.Soruların cevaplayacağım ama hayatın böyle koşuşturmaca içinde sakın sanma; hayat zordur, rezildir ve biz ne yaparsak yapalım öyle kalacaktır.

1) Tablonun arkasında birşeyler var ama ne olduğunu hatırlayamadım (size yaşlanıyorum diyorum anlamıyorsunuz). Umarım bu aradığın şifredir
2) Edna'ya telefon edince böylece onun odasına girebileceksin
3) Oyun makinaları bu günlerde bayağı baş (ve cep) ağrıtıyor. Çalıştırmak için tek'en tamir etmen gerekiyor.
4) Deja vu I-II, Uninvited ve Borrowed Time. Sana tavsiyem bir an önce ikondan vaz geçip text adventure'ları ele alman çünkü nan bana asıl zevk bu tür oyunlarda!
5) Öncelikle şunu anlaman gerekiyor, orijinal oyunlar asla ve asla kopya olmuyorlar. Öyle olsaydı orijinal olmazdılar.Evet fiyatları normal piyasaya göre biraz yüksek olabilir ama bu oyunların itha edilmiş olmasından kaynaklanıyor. Yine de fiyatları genellikle Avrupa ya göre daha ucuz ve klavuz, garanti, cıcı kutular gibi bazı avantajlara sahipler.
6) 64 pek çoğumuz için görüp, dokunup, kurcalayıp, bozup, tamir ettnp tekrar kurcaladığımız ilk bilgisayar. Eğer bu kuşak ilerde Bilgisayarlı kuşak olacaksa bunu büyük ölçüde 64'e borçlu. Evet Amiga gibi daha ileri aletlerin yanında zayıf kaldığı doğru ama pek çok kişinin hala bir 64 ü olduğu düşünülürse onu hantadan silmeye ne yeni alet satmaya hevesli yapımcıların,ne de daha pahalı oyun satmaya nevesli yazılım firmalarının gücü yetebilir. Tek korkum piyasanın iplenni büyük ölçüde el erinde tutan bu ıkı odağın birkaç aşağ lık manevrayla 64'ü antika olmaya zorlamaları. Bu elbet bir gun gerçekleşecek ama umarım yakında olmaz, çünkü 64'te hala hayat var

ANTİKA

Sevgili MAC,

Öncelikle geçen ay verdiğiniz Metal Poster çok makbule geçti. ** (Burayı sansürledim, seni nankör aşağılık acıd kafa-MAC) Gördüm kı koşen 5 sayfaya inmiş, çok güldüm vallahi.**

1) Corruption'da karakolda ne yapmam gerekiyor?
2) Koei firması yeni bir strateji yapacak mı?
3) MC Hammer dinlermisin?
4) Islan of Lost Hope'da korsanın yastığının altındaki anahtarı alınca beni öldürdü, ne yapmalıyım?
5) Duyduğuma göre bazen Read-Write Error'ları Nibblecopy'le tamir edebiliyormuşsun.

Serkan ANTİKACI, İSTANBUL

MAC: Beni kızdırdın Serkan, hem de çok! 5 sayfaya düştüm diye gulıyorsun, sonra benden yardım bekl yorsun! Bari sorularını cevaplayayım da beni rahat bırak!

1) Bütün delilleri topladığında polis memurunu seni dedektifle

görüştürmesi için ikna et. Sonra delilleri dedektife göster (once onları iyice incele ve oku), böylece kötü amcalardan kurtulursun.
2) Son haberlere göre Nobunaga's Ambition II yoldaymış. Şirket bu oyunlarla bayağı iyi para kazandığına göre bu senin arkası kolay kolay kesilmez sanırım
3) Ben MC Hammer' kolama limon diye bile koymam. Feelings. feelings, nothing more than a pile of shit!
4) Korsanın yastığının altındaki anahtar almak üçün önce korsanı yastığın altına koyacaksın ve sıkı sıkı bastırıp onu boğacaksın. Suffocate Pirate With Pillow. Elimde bir yastık olsaydı ben de sana aynısını yapardım ama hadi gene kurtuldun.
5) Öyle birşeyler biliyorum ama yanlış adama soruyorsun. Sanırım teknik köşeleri yazın çocuklar sana daha fazla yardımcı olabilirler

ACEMİ

Sevgili MAC,

Ben bir Amiga'ya sahip acemi bir adventure'cı, meraklı bir strateji'ciyim. Benimde herkes gibi bazı sorularım olacak.

1) F-19 gibi hedefe kolay varan, zevkli ve bol düşman uçaklı bir simulasyon önerebilirmisin.

2) Derginizi 31. sayısından beri takip ettiğim için pek çok oyun açıklamasını kaçırdım. Acaba bunları tekrar yayınlayacakmısınız?

3) Benim bir arkadaşım yabancı yayınları türkçeye çevirip yayınladığınızı söylüyor. Acaba doğru mu?

4) MAC'ın anlamını neden gizli tutuyorsun?

5) Larry gibi bir adventure var mı?

6) Acemi bir Metal'ci olduğumdan utanarak soruyorum, Metal ve pop'u nasıl ayırd edebilirim?

Tolga TALAN, Ankara

MAC: Her yeni okuyucudan mektup aldığımda yeni bir dost edinmiş gibi oluyorum. Bu beni mutlu ediyor. Yaptığım taşkınlıklarda (ben normalde de böyleyim) sanmiyebiniz sığınıp yapıyorum, darılmaca yok!

1) Fighter Bomber bu şartlara en iyi uyan oyun sanırım. Ama benim anlamadağım, niye hedefe kolay varmak istiyorsun? Veya madem istiyorsun niye simulasyon oynuyorsun. Amaç bir savaş pilotu olmayı tam manasıyla yaşamak değil mi?

2) Hayır hiç sanmıyorum ama eğer istersen eski sayıları ödemeli olarak alabilirsin.

3) Kusura bakmasın ama arkadaşın halt ediyor. Pek çok oyunun açıklamasını dışarıdan önce biz yayınlıyoruz. Bazen ben haber niteliğinde yazılar çeviriyorum ama bunlar asla kelimesi kelimesine tercüme olmuyor (lucasfilm yazısı gibi.) Mümkün olduğu kadar ülkem ze ve dergimizin genel atmosferine adapte etmeye çalışıyorum

4) MAC'ın anlamı benim başımı yeterince ağrı tiyor zaten, bir de arada sız yanlın istemiyorum

5) Sierra'nın oyunlar. genelde aynı espri anlayışı ve sistemi içeriyor. Sanırım bu firmanın diğer oyunlarını da beğeneceksin Yok eğer aradığın Larry'in erotik kapsamlısa sana tavsiyem böyle şeylerle uğraşmaman. Va llahi zararlı, bakın Orhan ne hale geldi!

6) Bu ayrımı yapamıyorsan sana yardımcı olabileceğimi zannetmiyorum. Gerçekten beyler, bir Metal furyası aldı gitti diye hemen katılmanız gerekmiyor Bunun ne size ne de harbi metal'cilere bir yararı olur. Benim umutla beklediğim bu sahte metal akımın ne de ona takılan poser'ların) yok olup gideceği ve harbi metalcilerin huzur içinde kafa sallayacağı gün.

KAPİCİ

Çılgın MAC,

Bu dergiyi almamım önemli bir sebebini senin köşen oluşturuyor. Anlamadığım neden hala 5 sayfada ısrar ettiğinizi anlayamadım. Ayrıca poster'in kendi de fikri de mukemmeldi.

1) Larry III'te üzerinde çok seri bir şekilde kırmızı ışık yanan kapıyı açamıyorum. Daha doğrusu bu ekranda hiç birşey yapamıyorum.

2) Maniac Mansion'daki ikinci kattaki kapının şifresi nedir? (benim derdim kapılarla)

3) Eğer bir daha poster vermeyi düşünürseniz neden bir tarafı metal bir tarafı oyun posteri olmasın.

Kıvanç PAPUR, İzmir

MAC: Eskiden durmadan daha laz a sayfa için mücadele ederdim ama artık anladım ki fazla sayfada, hayattaki diğer şeyler gibi, insana mutluluk getirmiyor. Ona bakarsanız hayatta hiç birşey insana mutluluk getirmiyor. Niye mi yaşıyorum? Yasal ve doğal yollardan bir türlü ölemiyorum da ondan!

1) Eğer bu bahsettiğin Chip'n Dales'in kapısı ise zamanı gerdiğinde (sen Patti olduğunda) buraya girebileceksin Yok eğer beynin dönup garip kapılar görmeye başladıysan sana tavsiyem gözlerini kapatıp 15 dakika boyunca "Lanet olsun, lanet olsun .." demen. Umarım geçer.

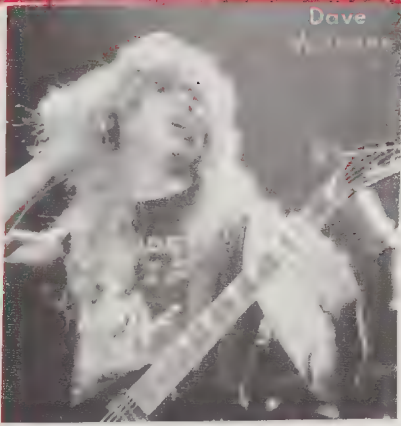
2) Bu kapıyıda her kapının olduğu gibi para aç yor. Bu şifre için oyunun kodların aman lazım ve bunlar renkli fotokopi gerektirdiğinden oldukça yüklü bir para tutuyor,

3) Matbaacılıktan pek anlarmısın bilmiyorum ama bu otomatikman poster maliyetinin iki katına çıkmasına sebep olur. Poster vermek zaten bizi yeterince zorluyor ama sizi mutlu etmek te bir o kadar hoşumuza gidiyor. Eğer metal poster istiyorsanız ne yazmanız gerektiğini ve nereye yazmanız gerektiğini biliyorsunuz. (umarım)

YENİR Mİ?

Sevgili MAC,

Bu yazmış olduğum ilk mektup, umarım beni de bir yerlere sıkıştırıp aranıza alırsınız. Senin metal'ci olduğunu biliyorum, ama kendim için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. MAC Adven-



ture ve 64'leri uzun zamandır takip ediyorum. Gerçekten Excellent bir dergi. Bundan dolayı hazırlayanlara sonsuz teşekkür ve saygı, allah sabır versin!
1) Larry I'de bir türlü oteldeki kapıyı açamıyorum.
2) Disco'ya da giremiyorum
3) Loom'u aldım ama read/write error veriyor, ne yapayım?
4) Olivetti PCS bilgisayarı için hangi oyunları tavsiye edersin?
5) En beğendiğin şarkıcılar kimler?
6) Son olarak 5 en iyi oyun önerebilirmisin?
ZAC, İstanbul
MAC: Meşhur bir adam vardı, adını hatırayamadım ama olsun, nanı ne olursan gel gibisinden birşeyler demişti (şaka yapıyorum), işte onun gibi, hangi müziği beğeniyorsanız gerçekten önemli değil, zaten bana sık sık hatırlattığınız bir adventure köşesi. Napım bazen unutuyorum işte!
1) Oteldeki kapı ancak oyunun sonunda orada bekleyen kızı bu duğun napları verdiğinde açılacak. Bu haplar} almak ıgın ıpı ve gekıcı alıp a-k hayat}nı borsaya gıre ayarlayan han}m}n odas}n}n balkonuna g}kman gerek yor 2) Disco ya gırmak gın k l klebulacap}n karta ihtıyac}n var. Amarjmsana uygun bır mızık galarlar 3) Bır gun oturup bu read/wrjte error'lar hakk}nda bır tez hazırlamamgerekecek san}r}m Ag}kgas} sızınba~ın}z} ne kadar apr}t}yorlarsabenımkını de o kadar apr}t}yorlar.San}r}m en garantı sı ve en masraf s. gıdıp oyunu baştan almak olacak
4) Vallahi benim bildiğim tek Olivetti bir yazar kasa. Ama eğer bu bilgisayar PC uyumlu ysa sana tavsiyem Wing Commander, Intruder veya Test Drive II olacaktır.Bu oyunlar PC pıyasasın bu gunlerde bayağı sarsıyorlar. (Cengiz'in babasının ofisinde bır tane var da :)
5) Vanessa Ice, Belinda, Maria Carey desem yalan olur, zaten siz de inanmazsınız. Vokal olarak en takdir ett ğ m insanlar Robert Plant, Axl Rose, Chuck (Testament), bır de Ob tuary'deki o yaratık. (İnsan mı bı mıyorum, ama bayılıyorum, adam hayat görüşümü şarkıya dökuyor)
6) En iyi adventure olarak Police Quest II, En iyi Shoot'em Up olarak Silkworm IV, En iyi yarış olarak Lotus, En ıyı spor olarak Speedball II ve en iyi strateji olarak Romance of the Three Kingdoms'u önerebilirim.
MURDER
Sevgili MAC,
Merhaba! Ben MUDER. Yeni sorunlarla karşındayım. Hemen sorularıma geçiyorum.
1) MAC'in anlamı nedir?
2) Shogun'u aldın mı?
3) Niye hiç C-64 adventure açıklamıyorsunuz? Mesela yeni gelen bir oyun veya eski baba adventure'lardan birl.
4) Sen hiç adventure'dan başka tür oyun oynamazmısın, insan belli bir oyun türünü sevebilir ama yine de başka şeylerle de oynar.
5) Modem'iniz var mı?
6) Bana kolay bir strateji oyunu tavsiye edermisin, eski sayılarda açıklanmışsa daha da makbule geçer.
7) ZAK McCRACKEN'da remote control'le televizyonu nasıl açacağım?
8) Otobüse nasıl bineceğim?
9) Kredi kartını nasıl alacağım?
10) Bir adventure için gereken komutları kısaca yazarmısın? Bu ben ve benim gibilerin çok işine yarar!
MUDER, Ankara
MAC: Muder, sürekli yazdığın mektuplar beni gerçekten mutlu ediyor. Aslında bütün mektuplar mutlu ediyor, amabazılarınızınsadece başı sıkıncadeğ lde sürekli yazıyor olmasıgerçekten güzel!*) Klasik soru, klasık cevap: Bu aralar açıklamayı düşünmüyorum OK? Takmayın kafanıza ya, bırakın böyleşeylen, genetik mühendisiğiyle falan uğraşıp uyumsuz canlılar

mayan canl}ar yarat}n, daha fazla oyun oynayabilem!

2) Ne yaz}k ki serbest piyasa ekonomisi ve a}r} enflasyon belim sürekli bükülüşünden daha bu zevke ula}amadım. Ama den yorum alacağım, belki o zamana kadar olurüm ama olsun, size b rak r m s z oynars n z

3) Aç}kçası son zamanlarda öyle ahım şahım 64 adventure ge miyor Eski oyunlara gelince onlar n zaten çoğunu aç}kladık, bir de piyasa böyle h}zla değişirken eski oyunlar yeniden yay}nlamaya pek f rsat olmuyor

4) Tabi ki oynarım, toxic madde er alınca arada bir bu konuda en az benim kadar yeteneksiz olan Bülent'le Kick Off-'i oynar z Ma çlar pek gollü geçmez ama olsun, zaten amaç birbirimizi yemek Bir de surat duygular}m kabar nca (oturduğüm yerden) bir iki t r rotus oynar}m. Bir ara Lemmings de oynadım

5) Henüz yok ama hiç fena fikir değil, ci mi Apo Abi?

6) Kingdoms of Eng and ve Gold of the Americas işi fazla karışt rmadan strateji zevki veren iki oyun

7) Use Remote Control with TV gibisinden bir kombi asyon iş haneder sanırım.

8) Şöförü kazoo çalarak uyand rman gerekiyor

9) Bu kart almak için mutfaktak bıçağı kullanmalısın

10) Bunu yapmayı düşünüyorum, ama genel bir liste çıkarmak biraz zaman alacak gibi, eğer sabrede miyecekseN Castle Of Terror da VOCABULARY komutuyla oyunun anlayacağı bütün emirlerin b r listesini alabilirsin. Bunlar yaklaşık olarak tüm oyunlarda işine yarar, sadece bazı durumlarda daha karmaşık komutlara ihtiyaç duyabilirsin

Güneş bugün biraz erken doğuyor galiba, biraz sonra ac mas}z bir sınav n pençelerinde olacağım Öyle kayda değer bir son sözüm yok, belki bir daha görüşemeyiz. mezar taşımda yaz mas}n istediğim özel birşey yok, ama içinde Megadeth olan bir Walkmen yak nlarda bir yere b rak rsan z sevinirim

Değinmeden edemiyeceğim bir kaç mektuptan bir Talha YALTA'dan geliyor Talha FRP'ye gerçekten gönül veren erden Hatta kendi b rkaç oyun bile haz rlam}ş Bana gönderdiği. Ilim rfan Yavaş'adlı oyunda okulun müdürü öldürmeye çal}şıyorsunuz ve bir sonraki hareketinize göre belirl bir sayfaya gid yorsunuz.Gerçekten takdire değer bir oyun hem de benim için imzalayıp gönderm}ş Eğer Talha izin verirse, ve siz de istersenüz yakında bu oyunları ondan a abilmeniz için adresin yay}nlayacağım Gerçekten bay}ld}m, ve bence bunlar sadece b rkaç arkadaş arasında kalmamalı .

12 mza taşıyan bir mektup dergimizi gene. olarak inceleyip iyi ve kötü yanlar ni bel rtmiş Bunların değerlendirmesi şüphesiz Apo Abi ye düşer ama bana gerçekten batan bir noktay açıklamak istiyorum. Bu arkadaşlar}m}z bizim metal poster ve rerek metal'i ticaret amacıyla kullanoğ}m}z dda etmişler Çocuklar üzgünüm ama ya olayı yanlış anlad}n}z, yada gerçekten nankörlük yap}yorsunuz. O poster son bir y ld r poster, poster' diye susmayan çenemi kapatmak için Apo Abi'nin bir k}yağı. Size old}ğ kadar bana yap}lmış bir k yak. Üstelik boyutundan da anlayacağ nız gibi bayağı fedakarl k gerektiren bir k}yak. Sizin ganbinize gidebilir ama insanlar hala karşılıks z k yak yap}yorlar. Eğer metal'i ticaret'e alet eden insanlar an}yorsanız yanlış taraflara bak}yorsunuz. Aç}kçası k r ld}m, bu konuya bu kadar gönül vermiş sizlere n beni ve Apo Abi'yi böyle değerlendirmeniz beni üzdü. Genelde böyle c'ddi şeyler yazmayı sevmem ama s}k}nt}dan b}çaklan}m ş gibi oldum Bu kadar belalın aras nda bir metalci düşmanlar eksikti Elimden birşey gelm yor, bu sınava mutlaka girmem lazım. Bu ay size hangi durumlarda bana yazacağ nız söylemiyorum, sonuç olarak kendin zi benim kadar kötü hissediyorsan}z mutlaka yaz}n Eğer iyi hissediyorsan}z hemen yazmayın, b rkaç dakika bekleyin nas l olsa s}z}n başın}za da sizi mahvedecek birşeyler gelir. O za man yazars n}z

Bitti (San r m benim de sonum oldu)

MURAT ADANÇ

Maşuklar Yokuşu 2/2

Beşiktaş 80690, İSTANBUL

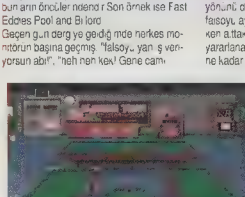
NO MORE MR NICE GUY
ALICE COOPER/MEGADETH

No more Mr. Nice Guy
Me a nice guy yeah right
I used to be such a sweet sweet thing
Till they got a hold of me
I opened doors for little old ladies
I helped the blind to see
Oh I got no friends 'cause they read the papers
They can't be seen with me
And I'm gettin' real shot down
And I m feel ng mean
No more Mr nice guy
No more Mr clean
No more Mr.nice guy
They say he s sick, he s obscene
I m not hard to get along with hah I'm impossible
I got no friends cause they read the papers
They can't be seen with me
And I m gettin' real shot down
And I m feeling mean
My dog bit me on the leg today
My cat s awed my eye
Mom s been thrown out of the social circle
Dad s had to hide
I went to church incognito
When everybody rose
The Reverend Smith
He recogn sed me
He said no more Mr.nice guy
No more Mr.nice guy
No more Mr clean
They say he s sick, he s obscene
No more Mr.nice guy
No more Mr clean
No more Mr.nice guy
They say he s sick, he's obscene oh yeah
And I'd say I was nice as Christmas you know
Ah-ow
No more Mr.nice guy
No more Mr clean
No more Mr.nice guy
No more Mr.nice guy
No more Mr clean
No more Mr.nice guy

FAST EDDIE'S POOL AND BILLARDS

Baz güzel oyun ar derg de hayat. tam ar- amıy a felç ediyor . otus ve Lemmings bun arın öncüler ndend r Son örnek ise Fast Eddies Pool and Bi lord

Geçen gün derg ye gediğ mde narkes mo- motörün başına geçmiş "falsoy. yarı ş ver- yorsun abi!", "neh neh kek! Gene cam



kırdı.", "öff, sadece bal yaa . ' g bi şeyler söyley p sırasını kendilerine ge mes ni bekliyor.ard Aklahtan bir ara elektrikler ke sıdı de dünyaya döndüler

İlk baş arda onlar epey yadırgamışt mama k sa sürede oyun bende sardı Bilardo sa- onlarından edindiğ m bi gi en el mdek mousela oyguamaya başlad m

Fast Eddies Pool and B lord, bir bi ardo sa oneunun ad İçerde 4 tip b lardo masası bir mUzik kutusu ve bir arcade makinası var Mlzik kutusunu açarsan z s ze güzel bir mUzik eşlik eder. Arcade makinası nda se çerek oyuna başamadan önce fezgan n yan ndan, oyunc. say s kadar slaka a mat sın z

Bumper Poo . En küçük masada oynan yor Kendi toplar n karşı deliğe sokup, t k bit ren kazanır İlk önce işaretli top. sonra diğerlerini sokmal sınız Eğer İlk önce başka bir topu sokarsınız ya da yanl ş deliğe sokarsanız ceza olarak rakibin z n bir topu eksi r

Soldak masada se 9 değişik oyun oynayabil rs n z (Hepsi n n açıklaması çok uzun süreceği nden teker teker yazmıyorum.)

Oyun ekranında bi ardo masasın üstten görüyorsunuz. S ra s zdayken so istakanın yönünü daha sonra gene so butonla hız ve falsoyu ayarlayabilirsiniz Fa.soyu ayarar- ken a ttakl topun üstündek artı işaret nden yararlanacaksın z. Ayrıca s z vururken artı ne kadar büyükse top o kadar h zl gider

Sağ butonla ise pull-down menülerden yararlanabil rsiniz Pour ar üç ana başlık altında game shot ve option Oyun boyun- ca epey şimze yarayacak bu menüler şöyle

GAME

About Oyunu yapan ar hakkında bilgi.

Help O an masadak oyun hakkında ayr ntil bi gi.

New O an oynadığın z oyu- nu yeniden oynamak.

Quit. İlk ekranda dönmeye yarar

SHOT

Replay Güzel bi say iadd gın zda başa alıp tekrar zleyebil r ve istersen iz kaydedebil rsiniz Stop tuşu oyuna geri dönmeye yarar

Load. Daha önce kaydett ğ niz bir oyunu yüklemeye yarar

Save Sonra devam etmek üzere kaydetmek

Delete' İstenen kayıtl dosyaları s lmeye yarıyor

Undo Bir önceki vuruşun geçer say mayıp, tekrar yap lmas

Create. Masadak topları istediğ n z gi bi yer eşt rmanız sağ ar

OPTIONS

Table Speed Masada topun nız n ayar adj.ğ nız yer Slawest. Slow Normal, Fast, Fastest ve Random alt seçenek en Table Co or Masay 5 değişik renkten birine ayarlamak için kul anılır.

Preferences: Seçebileceğ n z tercihler şunlar:

Show Numbers (topların numara arın n üzerinde yazı mas n sağlar) Drop Shadows (topların gölgelerinin görünüp görün memesi n ayarlayabil rsiniz) Reverse View (Masanın ters dönmesini yan sağ tarafıyla so taraf n n yer değiştirmesi) Lug for Break (kim n baş ayacağ n belirlemesi) Show Path (tam olarak topun nereye çarpacağını göstar imes)

Ball Make Up Top ar.n turleriyle ilgil bir seçenek. Bo gide ek top daha uzun süre gi- der ve her çarpt ğında daha uzun süre gi- der ve her çarpt ğında bir süre için h z da- he da artar Ivory normal toptur Velcro ise en yavaş hareket eden top türüdür

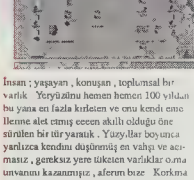
Edit Player Oyuncu say s s mler, becen düzeylen için, Novice (acem), expert (uzman) ya da Legend (efsane) olmak üzere üç becen düzeyi vard r

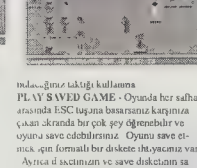
Oldukça popüler masa baş sporlar ndan o an bi ardo sanır m çoğunuzun ilgilend ne Bu zevk, masanız n baş nda istakas z ama mouse.a) tatmak istersen iz bu güze oyunu kaçırmay n.

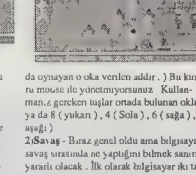
ÜMİT ÖNCEL

PLATIN BİLARDO SUNAR...

Ancient







İnsan ; yaşayan , konuşan , toplumsal bir varlık . Yeryüzünü hemen hemen 100 yıldır bu yana en fazla kirleten ve onu kendi eme llenme alet etmiş eeeen akıllı olduğu öne sürülen bir tür yaratık . Yüzyıllar boyunca yanlızca kendini düşünmiş en vahşi ve acımasız , gereksız yere tüketen varlıklar o.ma unvanını kazanmıştır , aferim bize Korkma dünya , yeni nesil sana önem vercek , korkma

Ne güzel giriş be abi yaa . Bu aykı dergi mizin hediyesi selpak olucak hassas bi ta rafınızı (yanlış anlama Şahın) yani gözler, nizi silmek için Hu , efendim Murat Abey , yazı m. ? Ne yazısı , ne güzel ma habbe .. HHHH , tamam yaaa Konuyu bi raz fazla kaçırdım herhaid

Neyse, oyunumuz ANCIENT BATTLE n adından da anlaşılacağı gibi eskiden yaşamış olan milletlerin sürüsüne bereket bulunduğu iyi bir strateji oyun Oyun bana biraz FRP' leri anımsattı Grafikler ve oyunların savaş kısımları birbirlerine çok benziyor Tek farkları bunda tek olarak gösterilen ordular 1 ile yüzlerce kişi arasın da değişebiliyor .

Oyunun en sevdiğim yanı öğretici olması Oyunda oynarken siz farkında olmadan bir çok milleti tanıyor ve değişik şeyler öğreniyorsunuz . Eğer benim gibi hayatınız bilgisayar karşısında ve okulda geçiyorsa bu çok yararlı oluyor . Özellikle Lise 1 iseniz

Oyun yüklendikten sonra karşınıza çıkacak olan menüde bulunan seçenekler ve anlamları şöyle :

BEGIN NEW GAME - Oyunda tamamen yeni bir oyuna başlama Oyuna ilk başladığınızda bunu seçmeyin Zira bundan sonra tamamen yeni bir oyun demek ve bu da biraz sıkıcı

PLAY SCENARIO - Burada bulunan senaryolar yukarıdan aşağı daha zorla nale gelıyorlar . Yeni başlayanlar ilk senaryoyu seçerek oyunu anlamaya çalışabilirler . Bu senaryoda yanı ilk senaryoda tavsiyem karşı. taraftın gelmesini bekleyip biraz derlerde bulunduğunuz taktiği kullanma

PLAY SAVED GAME - Oyunda bir safha arasında ESC tuşuna basarsanız karşınıza çıkan ekranda bir çok şey öğrenebilir ve oyunu save edebilirsiniz . Oyunu save etmek için formatlı bir diskete ihtıyacınız var

Ayrıca d sactımızın ve save disketinin sa ve'nin kapalı yanı yazılabilir bir şekilde tutun , çünkü eğer bilg sayar Disk Write Protected derse oradan oyuna geri dönemiyorsunuz . Buraya takılırsanız oyunu iki saat tekrar yüklemek zorundasınız

DESIGN MAP - Burada kendinize harita yapıyorsunuz . Nöw Map'le yeni bir haritanın boyutlarını verebilir , Edit Map'le o harita üzerine istediğ aşklayacağın engelleri koyabilir , Use Curren. Map ile o haritayı kullanabilir ve Save Load ile de yeni harita alabilir ya da o harıtay . kaydedebilirsin.z

CAMPAIGN MANAGER - Oyunun en karmaşık yeri burası Burada kendi ordunuzu karabiliyor ve her türlü özell ğini ayarlıyorsunuz . Komutlar ,

1) MANAGEMENT FUNCTIONS

LOAD NEW TYPE Burada bulunan iki değişik ordudan birini seçebilir ve daha sonra onları değiştirebilirsiniz

USE ARMY LIST - Oyunda bulunan değişik irkların ordularını kullanabilirsiniz

DEFINE NEW TYPES - Yepyeni bir ordu karabilirsiniz

2) FIGHT BATTLE

Bu seçeneği seçince bilgisayar size ordunu zu yaratın der . Anlaşa. ağınız g bi burada bulunan değişik ordulara askerlerinizi dağıtıyorsunuz . Aman generallerinizi fazla yapmayın , çünkü hepsine bir ad vermek zorundasınız Ben bir kere 1200 general yapmışım , o yüzden böyle oldum Gökun savaşlarınıza . Oyunda savaşlar gerçekten detaylı . Şimdi sırayla sizlere ge rekli bilgileri sunuyorum

1-Komut verme - Oyunda komut verme ya da bir şey, mcclemek için kullanmanız gereken bir kursor bulunuyor . (Kursor ekranda oynayan o oka verilen addır .) Bu kursoru mouse ile yönetmiyorsunuz . Kullanmanız gereken tuşlar ortada bulunan oklar ya da 8 (yukarı) , 4 (Sola) , 6 (sağa) , 2(aşağı)

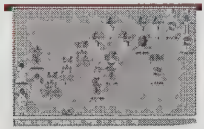
2)Savaş - Biraz genel oldu ama bilgisayarın savaş sırasında ne yaptığını bilmek sanırım yararlı olacak . İlk olarak bilgisayar iki tarafında birbirini görebildiği yerleri tesbit eder ve gerekmeyenleri saklar

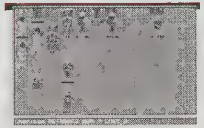
Görünmeyeceğiniz ve göremeyeceğiniz yerleri illende verdim . Daha sonra verdiğimiz emirleri inceler ve bunları uygular Bu işlemden sonra atılacak olan mızrak ve okların menzili ayarlanır Bu arada hemen belirteyim Ok atışları tamamen bilgisayar tarafından ayarlanıyor ve atılıyor . Yani bir okçu birliğe yanlız bir yere gitmesini emredebilirsiniz Menzilinize giren düşmanları bilgisayar kendiliğinden bulur ve onlara saldırır Hand to hand savaşların kazananları ayarlanır ve moraller kontrol edilir Son olarak savaşlarda olan kayıplar verilir ve yeni TURN yanı sıra başlar .

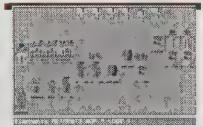
3) Emirler - Bir birliği kıkclersenız karşınıza çıkan ekrandan o birlik hakkında rapor alabilir ve onu başka bir yere gönderebilirsiniz . Burada dikkat etmeniz gereken noktalar var . İlk olarak emir vermek için bir generale ihtıyacınız olduğu . Eğer bir birl ğin generali ölmuş ve çevrede yanı yakında başka general yoksa o birliği bir daha kontrol edemezsiniz . Her generalın 2 emir hakkı vardır . Bu da yanlızca iki değişik komut verebileceğiniz anlamına geliyor Fakat üzülmeyin Follow ile bir birliğin bir önce emir verdiğiniz birliği takip etmesini sağlıyabilirsiniz Bu arada , bir birliğin disiplini azsa her an komutanından çıkabilir , ona göre ... Birliklerinız ilk safhada iki kat hızlı hareket ediyorlar .

4) Ateş - Atışlar hakkında biraz bilgi vermiştım Bu okçular hareket edenlerken yanlızca karşılarında bulunan birliklere ateş

t Battles







. d ebilirler . Diğer hallerde her yöne atış ı ebilme kabiliyetleri vardır . Ve yanlızca Atlı ve üzerlerinde küçük kale bulunan (fil gibi) birlikler savaşırken ateş edebilir .

5) HAND TO HAND savaşları - Oyunda iki düşman birlik yanyana gelirse otomatik olarak savaşmaya başlarlar . Bu savaşlarda kimin kazanacağı şu şartlara bağlıdır

- BİRLİĞİN STR " Sİ YANI GÜCÜ
- İLİNDE BULUNAN ASKERİ
- BULUNDUĞU ALAN (tlerde detaylı olarak bulabilirsiniz)
- BİRLİĞİN TÜRÜ
- BİRLİĞİN WILDNESS " I YANI SAVAŞÇILIĞI
- BİRLİĞİN BİR GENERALİNİN OLUP OLMADIĞI
- BİRLİĞİN SİLAHLARININ KALİTESİ

6) Morale - Oyunda moral önemli bir faktör . Moralı kırılan bir birlik hemen dağılır ve emir almaz durumu gelir . Moral, etkisi yen durumlar ise şöyle ;

- VERİLEN KAYIPLAR
- SAVAŞIN KİMİN ALEHİNE OLDUĞU
- BİRLİĞİN YANINDA BULUNAN BİRLİKLERİN DURUMU
- ONLARIN DÖVÜŞTÜĞÜ BİRLİKLERİN KALİTESİ
- ÇEVRESİNDE BAŞKA BİRLİK KALMAMASI
- GENERALİNİN ÖLMESİ
- DÜŞMANIN DURUMU

Bu arada hemen belirteyim Gen çekilen bir birlik normal bir birlikten 4 kat fazla hasar görür.

7) Oyunda bulunan uniteler - Oyunda bulabileceğiniz tüm birliklerin özelliklerini, vermek sanıyorum sizlerin işine yanya caktır . İşte birlikler ve özellikleri ;

GENERALS - Kısaltılmış adı GENS " dır Tek amaçları diğer orduları yönetmek ve onlara güven telkin etmektir . Savaşlarda herhangi bir birliğe yeadebilirler

HEAVY CAVALRY - Kısa adları HC olan bu zırhlı atlıların diğer bir adıda MAIN AT "TACKING FORCE " dur . Güçlü ve hızlıdırlar. En büyük yararları her alanda rahatça savaşabilmeleridir

LANCERS - Kısa adları HCL "dir (Hayır , Hydro Chloric Acid değil .) En büyük özellikleri herhangi bir Infantry ordusuna karşı HC " den biraz üstün olmalarıdır

LIGHT CAVALRY - Oyunun zayıf fakat inspire hızlı birlikleridir . Tek özellikleri var kaçmanın iyi yapıyor olmaları .Sen bakarsın LC

CATAFRACT ÇAV - Bunlar ise yavaş fakat çok güçlüdür . Kısaltılmış adları CAT " dır

HEAVY INFANTRY - Kısa adları HI olan bu birlikler yakın mesafeli dövüş alanında çok güçlüdürler Size oyunda mutlak işleyecek bir taktik , başta HI "larınızı Gen " lerin önüne sıralayıp daim ve karşı taraftan hızlı ve kalıtlı ordu elemanlarını beklemek Bu arada siz de hızlı olanları yan kanatlardan fazla ilerletmeden götürün O hızlılar geriye kendi hızlılarınızı onların arkasına getirin ve onları çember içine alıp . . . . . .

SPEARMEN - Kodları SP olan bu okçu birlikler Cavalry " ye karşı oldukça etkinler

BARBARIAN INFANTRY - Kısa adları BI olan bu birlikler en zayıf kalanlar Ok çular karşısında hemen telef oluyorlar .

LIGHT INFANTRY - Lİ adında olan bu trikler hızlı fakat yetersiz

ELEPHANTS - Kısa adları EL olan bu birlikler çok çok ilginç . Neden mi ? Oyunda bunları kullanarak karşı birlikiçin durduz ediyoruz . Fakat bir retrat emreye kalkarsa bu seler önünde bulduğu herşeyi ezip geçi yer . Eğer sizin kendi birliğiniz bunlardan bir ise, gitmiy

HEAVY CHARIOTS - Adları, HCH olan bu birlikler Shock Troops " turlar . Yanı savaşta tık darbeyi bunlarla vermeniz yerin-

1. .

LIGHT CHARIOTS - LCH adlı bu birlikler HCH " nın bir boy küçüğüdür

SCYTHED CHARIOTS - Bunlarda aynen fil taktığını yapan birliklerdir Kısaltılmış adları ise SCH

Oyunun diğer bir dikat gerekiren tarafı ise bulunduğunuz alan yani TERRAIN . Bu yerler birliklerin özelliklerine göre değişen onemlere sahipler

TERRAIN " ler ve ÖZELLİKLERİ

CLEAR - Normal sahadır

DESERT - Üzerinde bulunan birliğe avantaj sağlar

WOODS - İçerisinde bulunan birliği saklar

HILLS - Arkasında bulunan birliği saklar ve üzerinde bulunan birliğe avantaj sağlar

MOUNTAINS - Hill ile aynı görevi görür .

SCRUB - Bu yerler yalnızca Li birliklerini saklar .

MARSH - Üzerinde bulunan birliği kötü durumu getirir

BUILDINGS - Defansiv gücü artırır ve içerisinde bulunan birlikleri saklar

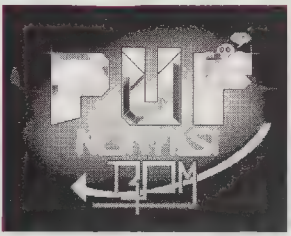
RIVERS - Geçilemezler . Eğer köprülerse ve bazı birlikler geçebiliyorsa bu onlara kötü bir pozisyon sağlar .

SEA - Geçilemezler .

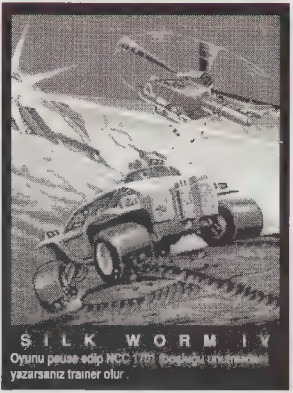
Geldim oyunda dikkat etmeniz gereken şeylere .Oyunun en büyük özelliği, her saf hanın aynı aynı bilgisayar tarafından düşünülmesi ve karşı tarafın hareketlerinin sizin hareketlerinizde bağımlılık olması . Nasıl mı ? Mesela bir çok strateji " de görülen aynı hareketlere karşı aynı hareketler bu oyunda yok . Siz bir hareket yapınca bilgisayar bir çok şeyi gözden geçirerek çok değişik bir biçimde size saldırıyor .Oyunun grafikleri pek ilgi çekici olmasada bu oyna nabzınızı ve kalcalık özell ği oyunu uzun sure etkin kılacak sanırım

Oyun ilk olarak size çocuk oyunu gibi gelsede biraz oynayın ve savaşların gerçek anlamını anlayın

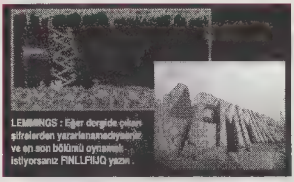
●CENK ÜNLÜ



Merhabalar. Bu ay geçen ayki 64 ipucu eksiğimizi kapatmaya çalıştık . Cenk'in kurbağa derisi pantolonunu alaya aldık . Pizza yedik . Font çizdik ve daha pek çok şey yaptık. Derken birde baktık yazıları verme zamanı gelmiş. Hemen üç buçuk atarak yazıları yazdık . Sonra günler geçti ve şu anda dergiyi okuyorsunuz . İşte bir ayın özeti .
SPACE QUEST 3 : Barış beyde aynen Orhan gibi birşeyi atlamış . Uzay mc donald'ında arcade oyunuyla oynamayı unutmuş. Bu oyunu oynayıp bitirdiğinizde gizli bir mesaj alacaksınız . Bu mesajda yediğiniz hamburgerlerin içinden çıkan moktan yüzüklü çözeceksiniz . Bayağı uzun



sürecek ama. Birde sakın geri dönerken detonator almayın . Sırıkla atlarken atomlarınıza ayrılabilirsiniz.
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES : Oyunun kodu size sorulduğunda üç hakkınızdan ilkine 8859, ikincisine 1506 yazıp üçüncüsünede doğru yanıt verirseniz ilginç şeyler olacak .
SUPER CARS (64) : Hemen ikinci bölüme geçmek istiyorsanız adınızı HARVEY olarak girin . Yok size bu da yetmedi de üçüncu bolümü oynamak istiyorsanız adınızı ELLA olarak girin .
SUMMER CAMP (64) : Sonsuz hak kazanmak için yapmanız gereken yüksek skorların girildiği tabloya adınızı CALAMITY olarak yazmak .
RICK DANGEROUS (64) : Açılış ekranında JE VEUX VIVRE yazın . Böylece tehlikeli Rıck daha da tehlikeli olacak .
WINGS OF FURY : Oyun sırasında COLIN WAS HERE yazın . Böylece P tuşu ile ekstra hak , M ile de ekstra cephane alırsınız .
LEONARDO (64) : Eğer bu güzel zeka oyununda takılıyorsanız size son ekranı görme şansını sağlayacak bölüm kodları çok işinize yarayacak . MOONWALK, FOOTBALL, BLITTER .
KINGS OF THE BEACH (64) : Bölümlerin



LEMMINGS : Eğer dergide çıkan şifrelerden yararlanamadıysanız ve en son bölümü oynamak istiyorsanız FINLLFIIJQ yazın .

kodları karşınızda ne duruyorsunuz: SIDEOUT, GEKKO , TOPFLITE , SUNDEVIL .

E-MOTION : Bu güzel zeka oyununda takılıyorsanız MOONUNIT yazıp F1'e basın bötlece bölüm atlarsınız . Eğer size 1 bölüm atlmak yetmiyorsa F2 ile 10 bölüm birden atlayabilirsiniz .

AWESOME : Oyunun kargo ve enerji seçimi ekranına kadar oynayın. Bu ekranda imleci ekranın en sol üst köşeye götürün ve ateşle birlikte + tuşuna basın . Kolay değilmi ?

HELTER SKELTER-AMIGA-KOD

Bazı bölümlerin kodları:

11 BLOT
12 BOLT
13 CULT
14 GLUT
15 TROT
16 UNIT
17 WATT
18 USER

NEVERMIND-AMIGA-KOD

Oyun 1000 bölümden oluşuyor size bazı kodlar:

100 PLAQVP
200 MNVSGW
300 PGPNIL
400 MHIUWM
500 PBRYNP
600 MTNLTW
700 PRZKLL
800 MPLNBM
900 PMBFUB
1000 RLFCXR

ESCAPE FROM COLDITZ-AMIGA-REPLAY

1.Adam için:

M 0006BC / M 0006BB M 0006BD =Adreslerindeki tüm değerleri FF yapın

M 0006A1 M 0006A2 / M 0006A3 / M 0006A4 M 0006A5 / M 0006A6 / M 0006A7 M 0006A8 / M 0006A9 = Adreslerini FF yapın.

2.Adam için:

M 0006CB / M 0006CC M 0006CD =Adreslerini FF yapın

M 0006B1 M 0006B2 M 0006B3 M 0006B4 / M 0006B5 M 0006B6 M 0006B7 M 0006B8 M 0006B9 = Adreslerini FF yapın.

3.Adam için:

M 0006DB M 0006DC M 0006DD =Adreslerini ff yapın.

M 0006C1 M 0006C2 M 0006C3 M 0006C4 M 0006C5 M 0006C6 M 0006C7 / M 0006C8 / M 0006C9 =Adreslerini FF yapın.

4.Adam için:

M 0006FB M 0006FC M 0006FD = Adreslerini FF yapın.

M 0006D1 M 0006D2 M 0006D3 M 0006D4 M 0006D5 M 0006D6 M 0006D7 M 0006D8 M 0006D9 =Adreslerini FF yapın.

Her adam için verilen ilk üç adres tüm anahtarları,üniformayı ve bazı eşyaları almanıza sağlıyor.Diğier adreslerde ise tüm eşyalarınız tamamlanıyor.

DIKKAT:Bu kodlardan bazılarında eşya yerine Walk,RUN ve boşluk kareleri de çıkıyor.Bunları Brakırsanız veya kullanırsanız oyunbozulur.Bütün eşyalarımız FF kadar olduğundan eşyaları brakınca bilgisayar hesaplayamıyor ve bozuluyor.

CHASE HQ 2 : Eğer oyun yüklenirken H ve F5 tuşlarına basarsanız yoldaki bütün engellerin kalktığını göreceksiniz .

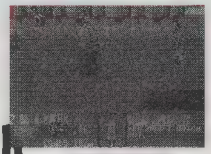
MONTY PHYTON'S FLYING CIRCUS : Eğer adınızı high score table'a SEMPRINI olarak girerseniz daha kolay oynayabileceksiniz .

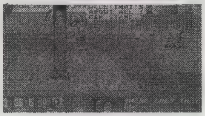
Amiga Action replay Kartuşuyla bulduğu garip kodlar için Kerim Kamhi'ye teşekkürler. Ne yazıkki bu kodları kullanmaka için sizin de bir ACTION REPLAY'iniz olması gerekecek. Nazar etmeyin no'olur, çalışın sizin de olur.

Son olarak siz okuyucularımızdan tek dileğimiz her gün dergiye telefon edip yüksek skor tablosu nedir veya benim disketim neden 880 error veriyor gibi sorular sormayın . Eğer ip uçları çalışmıyorsa ya yanlış yazmışımdır ki bunu gelecek aydaki sayıda düzeltirim yada sizin oyununuzun kopyası bozuktur . Lütfen hesap sormayın fişinizi almayı unutmayın . . . . .

ŞAHİN DERYA

VIZ





Snoopy ve gorfield gibi çizgi romanlardan yola çıkılarak hazırlanan oyunlar ilginç konusu ve güzel grafikleri ile genellikle hepimizin dikkatini çekerler. Çizgi romandaki tiplere bir oyunda rastlamak hoşumuza gider. Bugüne kadar çeşitli oyun firması tarafından bir çok çizgi romanın oyunu yapıldı. Bu aylık oyunumuz ViZ'da bunlardan biri. Avrupada oldukça geniş bir okuyucu kitlesine sahip olan Viz isimli bir çizgi romanın oyun çıkarma haklarını satın alan Virgin games.Bu oyunu diğerlerinden farklı olarak bir yarış oyunu olarak hazırlamış. Oyunda Fulchester şehrinin çeşitli bölgelerinde bir çok yarış yapacaksın z. Tabii bu arada sizi geçmek isteyen veya engel olmak isteyen bir çok cücube ile başa çıkmalısınız. Karakterlerin tipleri tamamiyle çizgi romandaki sapık ve değişik tiplerden alınmış.

Oyunu yüklediğinizde Vizin ilk ekranı karşılaşıyorsunuz. Biffa Bacon Johnny Fartpants ve Buster Gonad arasında bir seçim yaparak bu ekranı geçebilirsiniz. Oyunda yarıştan önce oynayacağınız bir çok alt bölüm bulunmakta.Bu bölümlerde amaç yarış esnasında değişik şekillerde kullanabileceğiniz bir çok jeton kazanmak. Bu bölümler ner tip için ayrı ayrı hazırlanmış.

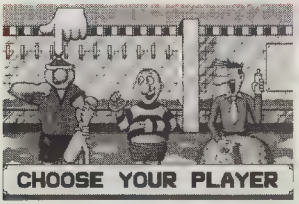
BİFFA BACON: Bu ırk yarı ucubenin en büyük özelliği çok güçlü olması ve su gibi içki içmesidir. Jeton kazanabilmesi için iki ayrı bölümü bulunmaktadır.

Bar: Bu bölüm Biffa Baconun içki içtiği bir barda geçmekte. Önünüzden belirli aralıklarla içki dolu bardaklar geçiyor. Hemen joystiğinizin koluna yapışın ve kolu ritmik bir şekilde sağa sola çekmeğe başlayın. Bu sayede içki içişiniz hızlanacaktır Belirtilen zamanda ne kadar çok içki içerseniz o kadar çok jeton alırsınız

Tuğlalar: Bu bölümde karşıdan gelen tuğlalara vurmalısınız. Joystiğinizi aşağı çektiğinizde ayak aşağa çektiğinizde göbekle, yukarıttığınızde kafa ile vurursunuz.

JOHNNY FARTPANTS: Üçü arasında ki en sapık tip bu olsa gerek. Bir hapishane kaçkının andıran johnny'nin en büyük özelliği bol acılı pizza yemesidir. Bildiğiniz gibi bol acılı pizzalar bol bol gaz yapar. Bunun size ne yararı olduğuna ilerde daha iyi anlayacaksınız

Balonlar: Hiç uçan balonların ne ile şişirildiğini merak ettinizmi? İşte Johnny bu merakınızı gidericek ilginç bir yöntem bulmuş. Joystiğinizi sağa, sola çekerek balonları şişirin Belirli bir büyüklüğe geldiğinde ateşe basarak balonu bırakın ve yanı bir balon alın Eğer yeterli büyüklüğe gelmeden balonu bırakırsanız balon söner Kaç tane



ba on şişirirseniz o kadar jeton alırsanız.

Bahçe: Anlaşılan bu oyun sağ, sol üzerine kurulmuş. Yine joystiğinizi sağ, sol yaparak bahçedeki direğin yanında yükselmelisiniz. Yükselmek için acılı pizzalar n oluşturduğu gazı kullanacaksınız. Bu arada karşı bahçedeki manzara eminim ilginizi çekecektir.

BUSTER GONAD: Elindeki o garip nesne ile yapmadığı şey kalmayan Buster Gonad oyunun garip tiplerinin başında gel yor.

Bahçe: Bu bölümde yine sağ, sol yaparak zıplamanız gerekecek. Bahçe aynı, manzara aynı, değişen tek şey yükseliş biçimi. Zaman bittiğinde ne kadar çok yüksekteyseniz o kadar jeton alırsınız.

Fabrika: Bu bölümde rayların üzerindeki hamurları joystiğinizi sağ, sol yaparak ezmelisiniz. Hamur iyice ezildiğinde ateşe basarak diğer hamurun gelmesini sağlayabilirsiniz.

Alt bölümler bu kadar. Sıra geldi yarışa. İlk yarış köy yarışı ve yeşil bir alanda geçiyor. Spikerin anonsu ile üç yarışçı start çizgisine geliyorlar. Ardından start verecek olan garip mahlukta yerini alıyor. Bu arada ekranın altında bir kaç gösterge bulunmaktadır. Kalan zamanınızı, kaç hakkınız kaldığını, kaç jetonunuz olduğunu ve yarışın uzunluğunu buradan öğrenebilirsiniz. Start veriliyor ve yarış başlıyor. Yarış esnasında karşınıza çukurlar, çukurlar ve ağaçlar gibi bir çok engel çıkacaktır. Çizgi romanda kullanılan bir çoğu size engel olmak için yolunuza çıkacaktır. Alt tarafta ki televizyonda spiker devamlı konuşmaktadır. Joystiğinizin ateş tuşuna bastığınızda yolda ki çukurun veya herdeğin üzerinden atarsınız. Ateşe daha uzun süre basarsanız bu kez adamınız belli bir süre hızlanacaktır. İlk yarışta bekçinin olduğu bahçeye girdiğinizde sakın çimenlere basmayın. Daima toprak yolda koşun. Eğer çimenlere basarsanız bekçi size iyi bir sopa çekecektir. Eğer yarışı belirtilen süre içerisinde birinci bitirirseniz diğer yarışa girmeğe hak kazanıyorsunuz. Her yarış bittiğinde birinci iseniz başka bir mekanda yarışıyorsunuz ve oyun bu şekilde sürüp gidiyor.

VIZ garip, ilginç ve uçuk bir oyun. Çizgi romanın özelliklerini fazlasıyla taşıyor. Karakterlere has alt bölümler olması oyunu biraz sıkıcılıktan uzaklaştırmış. Fakat bir süre sonra monotonluk tüm benliğinizi saracaktır. Tavsiyem alın! Alın ama oynarken sakın sınırden kafayı yemeyin.

●SERKAN SÖZER

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Avrupada seyircide tutku haline gelen bir çok spor ülkemizde ne yazıkki hiç yapılmamaktadır. Oyunumuzun konusu olan buz hokeyi ise bu sporlardan yalnızca biridir. Bilindiği gibi buz hokeyi iki takım arasında buz üstünde oynanan bir oyundur. Oyunda amaç yuvarlak tableti rakip kaleye sokmaktır. Üç peryod sonunda en çok sayı sahibi olan takım maçı kazanır.

İnternational Ice Hokeyi yüklediğinizde güzel bir grafiğin ardından bir menü ekranı ile karşılaşacaksınız. Bu ekranda bir kaç seçenek bulunmaktadır.

SKILL: Bu seçenek oyunun zorluk derecesini belirler. Üç lig bulunmaktadır. Pool C en kolay lig, Pool B normal lig ve Pool A en zor ligdir.

TIME: Bu seçenekle oyunu 2. 5 veya 20 dakikalık oynayabilirsiniz.

TURN: Slow ile oyunu en yavaş halı ile, fast ile en hızlı hali ile oynayabilirsiniz.

REPLAY: Bu aralar bir çok oyuna konan replay bu oyunda da unutulmamış. Replayı on ile açabilir, off ile kapatabilirsiniz.

GAME: Oyunu pool ile ligde, friendly le bir arkadaşınız ile oynayabilirsiniz.

ACCEPT: Eğer ligde oynayacaksanız bir tek Belgium takımını oynayabilirsiniz. Eğer bunu kabul ediyorsanız bu seçeneği yes yapmalısınız. Eğer no yaparsanız başka bir ekrana geçersiniz.

Bu ekranda takımları ve hangisinin computer, hangisinin human (player) olduğunu görebilirsiniz. Hangi takımda değişıklık yapacaksanız o takıma gelin. Daha sonra sağ üst köşede ki computer ile bilgisayarın oynamasını, human ile bir oyuncunun oynamasını sağlayabilirsiniz. Değişiklikleri yaptıktan sonra mutlaka save etmelisiniz. Daha sonra bu ekrandan çıkın.

Continue ile bu ekrandan da çıktıktan sonra bir menü ekranı ile daha karşılaşıyorsunuz.

BACK: Bir önceki ekrana donebilirsiniz.

CNTROL(control): Oyunun kontrolunu ayarlayabilirsiniz. Burada üç seçenek bulunmaktadır. Auto, switch ve cycle.

STRGY(strategy): Bu seçenekle stratejinizi belirleyebilirsiniz. Tam dört strateji çeşidi vardır. Hücum+ kaleci, hücum, defans+ kaleci ve defans.

BEGIN: Ayarlamalarınız bittikten sonra maça geçmeniz sağlar.

Spikerin anonsunun ardından takımlar tezahuratlar içerisinde sahaya çıkarlar. Herkes yerini alır hakemin yuvarlak nesneyi ortaya atması ile maç başlar. Bu arada ekranın üst tarafında ki bir kaç göstergeden söz etmek istiyorum. Sol üst köşede faulleri gösteren bir şey, yanında kaçıncı peryod olduğu, ortada takımların gol sayıları, yanında kalan zaman ve sağ üst köşede diğer takımın faul işareti bulunmaktadır. Maç süresince kaleye daima çaprazlardan saldırın. Böylece kaleciyi daha çabuk yanıltabilirsiniz. Kalenizde tehlike varsa hemen rakibi durdurmaya bakın ve sakın kalecinize güvenmeyin. Joystiğinizin ateş tuşuna basarsanız oyuncunuz hızlanır. Eğer rakibe arkadan vurursanız faul olur ve oyun hakem atışı ile başlar. Eğer sahayı belirleyen duvarlara fazla yaklaşırsanız oyuncunuz duvara yapışır. Bu espri ilk başlarda hoşunuza gitse bile oyuncunuzu bir süre etkisiz bıraktığından daha sonraları nefret edeceksiniz. Her peryod bitiminde replaydan atılan ilk golleri (replay açıksa) gorebilirsiniz. Maç sonunda spiker ligde ki diğer maçların sonuçlarını verir. Daha sonra Ligdeki takımların puanlarını toplu bir halde gösteren bir tablo çıkacaktır. Size tavsiyem averajınızı daima yüksek tutmaya çalışın.Lig birincisini çoğu kez averaj belirler.

International Ice Hokey özellikle bir arkadaşınızla beraber oynadığınızda çok zevkli bir oyun.

Faullerden sonra hakemin gelip oyunu başlatmasının çok yavaş oluşu ve kalecilerin çok pasif kalması oyun için bir dezavantaj sayılabilir. Fakat oyunun bu aralar gelen tek buz hokeyi olduğunu düşünürsek bu hatalara göz yummaktan başka çare kalmıyor.

●SERKAN SÖZER

GRAFİK	%70
SES - MÜZİK	%72
OYNANABİLİRLİK	%85
GENEL	**%77**

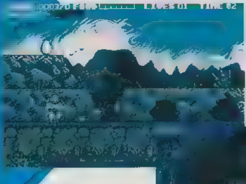
PREHIS

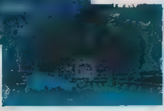
Oyunumuz PREHISTORIC İlk çağlarda geçen sevimli grafiklere sahip bir platform oyunu. Oyunu TITUS firması tarafından hazırlanmış. Titus firmasını daha çok, hazırladığı kötü grafikli, düşük kaliteli oyunlarından tanıyoruz. Örnekmi istiyorsunuz? Mesela Dick Tracy. Su tabancasını andıran tabancaları, vasat grafik ve müzik eriyle tam anlamıyla berbat bir oyun. Her ne kadar filmden hoşlanmadıysamda bu kadar ünlü bir filmin oyununu daha iyi yapmaları gerekirdi. Yinede yaptığı oyunlar arasında iyilerde yok değil hani. Oyunumuz PREHISTORIK bunlardan biri.

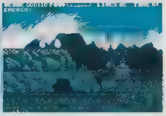
Oyunumuzun konusu artık duydukça mığdemizi bulandırmaya başlayan klasik konulardan biri. Dostumuzun ailesi dev bir mağara adamı tarafından kaçırılıyor. Ailesini aramaya başlayan kahramanımızın katetmesi gereken çok uzun bir yol, öldürmesi gereken yüzlerce yaratık var. Elinde kocaman bir de sopa bulunan kahramanımızın tek ihtiyacı olan şey, joystik kabiliyetine güvenen biri, yani siz. Oyunumuzda demin de bahsettiğim gibi küçük fakat sevimli grafik ve spriteler kullanılmış. Oyun ekranın düzenine: sol üst köşede ... ve enerjiniz yanında yiyecek miktarı... hakların(ı)z son alarakda zamanınız bulunmaktadır. Oyun boyunca bir çok obje ile karşılaşacaksınız. Bunların bir çoğ... enerjiniz, zaman ve yiyeceğiniz için g... olan objeler. Aralarında sizi kısa bir süre ... ruyacak zırhta bulunmakta. Arada sırada karşınıza bir büyücü çıkabilir. Kaybolmadan hemen yanına gidin ve sopa vurun yok olduğunda size mutlaka bir obje bırakacaktır.

1. Bölüm: İlk bölüme mağaralarla dolu bir bölgede başlıyoruz. Hemen hemen her mağaranın başında bir yaratık nöbet tutuyor. Tek yapacağınız yaratık bayılana kadar başına vurmanız. Yaratık bayıldığında değerseniz yaratığı yok etmiş olursunuz. Eğer başaramassanız ve yaratık size değerse şaşkın bakışlarınız arasında ruhunuz yukarı doğru süzülerek hakkın rahmetine kavuşacaktır. Mağaralara girmek için joystiği aşağı çekip ateşe basmanız yeterli olacaktır. Mağaralarda mutlaka birkaç obje bulabilirsiniz. Bu arada mağaradaki örümcek ve ateşede dikkat etmeniz gerekmekte. Karşınıza garip bir taş çıktığında parçalanana kadar taşa vurun. Bu bölümde biraz ilerlediğinizde bir balon bulacaksınız ve bir süre balon ile uçarak ilerlemeniz gerekecek. İlerlerken zıplayan balıklara ve kuşlara dikkat etmeniz yararınıza olacaktır.

TORIK







[illegible] kenarda ... kullanamamanız sizi epey zorlayacaktır. Balondan indikten sonra yine dinozorlarla dolu bölgede ilerleyeceksiniz. Bölüm sonunda kiba ona vardığınızda ikinci bölüme geçebilirsiniz.

2. Bölüm: Bu bölümde dev bir dinozoru yenmeniz gerekiyor. İlk bakışta bu küçücük adamın bu dev dinozoru yenmesi gerçekten imkansız. Fakat herkesin zayıf bir noktası olduğunu unutuyorsunuz. Bu dev dinozorun zayıf noktası ise ayak parmakları. Yaratığın enerjisini sol üst tarafta görebilirsiniz. Ayak parmaklarına vurduğunuzda dinozorun nasıl acıyla inlediğini görebilirsiniz. Bu arada etrafta ki küçük dinozor yavrularına da dikkat edin.

3. Bölüm: Üçüncü bölüm kutuplarda ki bir limanda geçiyor. Özellikle zıplayan kılıçbalıkları sizi biraz zorlayacaktır. Limanda bulunan mağara arası pengueneri yok etmelisiniz. Bir süre sonra bir planör göreceksiniz. Planörle balonla ilerlediğiniz gibi ilerleyebilirsiniz.

4. Bölüm: Bu seferki rakibiniz sivri boynuzlu bir gergedan. Gergedanın zayıf yeri ise kuyruğu. Ortada ki yuvarlak nesne yardımıyla gergedanın arkasına zıplayabilirsiniz. Bir süre sonra kahramanımız gergedanı yola getirecek üzerine binerek yoluna devam edecektir.

5. Bölüm: Uzun yolculuğumuz bu sefer ormanın karanlık bölgelerinde devam ediyor. Karşınıza maganda tipi dinolar çıkabilir. Bir süre sonra bir ağacın içine girip yolunuza ağacın içinde devam etmeniz gerekecek. Ağaçtan çıkınca yine ormandasınız. Level sonunda bir leyleği öldürüp kütüğün üstüne gelin. Kütük aşağı inecektir.

6. Bölüm: İşte bu uzun ve tehlikeli yolculuğun sorumlusu karşınızda duruyor. Elinde ki sopa ile gerçekten de heybetli duruyor. Tek yapacağınız zıplayarak suratına vurmak. Bu arada ık de bir yere vurduğu sopasına dikkat edin. Hep aynı yere vurduğundan kurtulmak çok kolay olacaktır. Bir süre sonra rakibiniz başında ki bir metreye yakın şişle yenilgi kabul edecektir.

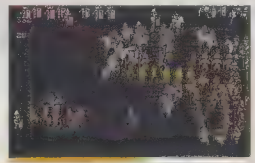
7. Bölüm: Düşman öldü ama yolculuk bitmedi. Bu bölümde kızgın lavlar arasında ilerlemelisiniz. Bu bölümde de karşınıza magandalar çıkabilir. Bir süre sonra yolculuğunuza mağaradan içinde devam edin. Mağaradan çıkıp bir süre daha ilerlediğinizde son bölüm de bitiyor. Uzun ve tehlikeli yolculuğun sona ermesi ile kahramanımızda ailesine kavuşuyor.

Bence PREHISTORIK Titus'un şimdiye kadar yaptığı en iyi ve eğlenceli oyunlardan biri. Diğer oyunlarında ki gibi vasat grafik ve seslerle insanın canını sıkmıyor. Eğer Chuck Rock'ı beğendiyseniz bu oyunu beğeneceğinizden en ufak bir kuşkunuz olmasın.

SERKAN SÖZER

Yahu nedir şu AMIGA ' can çektiğimiz . Tamı tamına 2 senedir bu mukemmel alete sahibim ve bazı şeyleri daha yeni çakıyorum . Mesala bazı ev ödevlerini insan bu aletle edeb liyor (içine) . Bazı tuşlarında özel fonksiyonu olduğunu daha yeni anlamaktayım . İşte Alman klavye almanın zararları Verilen kitapçıkta almanca olunca şu zamana kadar aleti anlayamamışım . Amiga tuşları ile CTRL tuşlarının alet· kapattığını bilseydim herhalde oyunları ardarda yüklemek daha kolay olacaktı .

Efendim , haa , yazı ... Tamam . Oyunumuzun ad COHORT - FIGHTING FOR ROME Adından da anlaşılacağı üzere bu oyunda atalarımızın yıktığı bir imparatorluk için savaşacağız Bildiğiniz gibi ROMA İMPARATORLUĞU tarih içerisinde hayli önemli bir yere sahip . Merak etmeyin , iki saat bu önemi açıklamıycam . Eğer bilmiyosanız , bir kaç sene sabredin öğretirler .Oyun tipik bir IMPRESSIONS ürünü . Oyunda bu unan kumanda sistemi ile bakalım daha ne kadar oyunu piyasaya sürecekler bilmiyorum fakat bu sefer oyun biraz sıkıcı . Bunun nedenlerini ilerilerde bulacaksınız .



Oyun yüklendikten sonra dilinizi seçiyor ve daha sonra da savaşacağınız alanı belirliyorsunuz . Bu alanlar 4 adet ve yukarıdan aşağı oynamak güçleşiyor . Bu yüzden ilk başlayanlar en üsttekini seçsinler

Bundan sonra sizin ve düşmanınızın ordularını seçmeniz gerekiyor . Bu işlemden sonra da oyuna geçiyorsunuz . Oyunda bulunan menüleri aşağıda veriyorum :

DİSK : Oyunu save , load etmek ya da tamamen bitirmek içindir . Oyuna yeniden başlamak için yapmanız gereken burada ve daha sonra çıkacak olan oka basmaktır Geri dönmek içinse yazıyı klicklemeniz gerekiyor .

ADAMLAR , ADAM : Burada çok adam belirirse emir verdiğiniz şey bir gurup olur . Yok tek adam varsa yanlızca tek kışıye emir veriyorsunuz demektir .

TIME : Burada bulunan kum saatine basarsanız karşınıza kara bir ekran ve durumun verildiği kutu çıkar Bütün stratejilerinizi belirledikten sonra durumun alehinize gitmesini izlemek çok zevkli . Buradan çıkmak için bir tuşa basmanız yeterli .

ADAM : Ortada bulunan bu adamın görevi ise seçtiğiniz adamınıza ya da grubunuza emir vermektir . Burada bulına

ORT

FOR ROME

b lecek komutlar şöyle

duran adam / Bu komut emir verdiğiniz üniteyi durdurur .

duran kalkanlı adam . Bunnla da adamlar nızı defansiv pozisyona sokarsınız

sıra / Adamlarınızı sıraya sokarsınız Öze likle düzenli bir saldırı oyunun en önemli şeyi

Üçlü grup / Bunlada adamlarınızı dınlendiriyorsunuz

saldır / Bu en buyuk karekterle adamlarınızı deliler gibi saldırtabilirsiniz .

Üçgen / Üç değişik yürüyüş şekli var Bunlardan en üsttekı en azx enerjiyi götürür fakat yavaştır . Ortada bulunan ıkı adam ise onları daha hızlandırırken güçlerini azaltır . Üçlü olanını ise yanlızca başta tavsiye ederim

ok tutan adam / Adamınızın ok atmasını sağlar Bunu seçince karşınıza harıta çıkıyor ve burada nereye ıstersenız oraya ok atıyorsunuz

Ayrıca ourada aşağıda bulunan ve aşağıda dizili olan şeylerle adamlarınızın gücunu , aldığı yaraları , varsa ok say sını , sılah ı saldır. gücünü yanda bulunan scale ' le bakarak öğrenebilirsiniz

HARİTA : Haritada istediğiniz yerde bulunan birliklere bakabılır , eğer o birlikler sizinse onlar hakkında aşağıda bulunan ıkonlar ile bilgi alabilirsiniz

HAÇ : Yaralı , ölü ve sağlıklı asker sayısın gösterir

OK : Verdiğiniz komutları ekranda göstererek yer ne getirir .

Oyun bu kadar . Oyunda verile cek pek fazla birşey yok . Biraz basıt ve çocukça kalsada yeni başlayan stratejiciler için ideal olabilir .Grafik er ve efektler iyi hazırlanmış . Fakat oyunda in san aradığı gerçekçiliği ve detayı bulamıyor . Savaşma hareketleri de güzel değı

Kısacası bu oyunu çekebilir ve bır kaç mutlu gün geçirebilirsiniz

Fakat verdiğiniz parayı hakeder mı onu bilemiycem . Bu arada hemen belirteyim .Yaz yı yazma anımda bır şok durumunda olduğum için sizlere verdiğ m rahatsızl ktan do ayı (eğer espirilerim sizi rahatsız etmiyorsa g ttığım psikoloğu öneribilirim) özür dilerim .

CENK ÜNLÜ

SES EFEKT : %78
OYNANABİLİRLİK : %60
GRAFİK : %73
GENEL : %70

CENTU

Electronic Arts son harıkası olan Centurion ile karşınızda. Romalılar devrinde şan , şöhret ve güç sahibi olmak ister misiniz ? O zaman bu oyunu alıp oynamanız gerek. Oyunda amaç bütün ülkeleri ele geçirerek Roma imparatorluğunu hakim kılmaktır

Oyuna başlarken size Romalıların kuruluş efsaneleri anlatılıyor. Romus ve Romulus falan derken sız Romalıların Etruskleri yenerek İtalya' yı ele geçirdiklerini öğreniyorsunuz Ama bakalım siz diğer ülkeleri alabileceksiniz ?

ülkelerin çevresi mavi renkle gösterilmiştir. Sağ üst köşede üzerinde tarih yazan kutuya

cick ederek zamanı bir yıl ilerletebilir , diğer kutuyla da oyunun zorluk derecesi , ses efektleri gibi bazı özelliklerini değiştirir , Load / Save yapabilirsiniz

[illegible]

tanımı yönetiyorsunuz. İlk başladığınızda rütbeniz Officer (subay) ve bu rütbe ile fazla bir iş göremezsiniz. Diğer ülkeleri ele geçirdikçe rütbeniz artıyor Rutbeniz arttıkça da daha fazla şler yapabilyorsunuz. Örneğin yeni ordular kurabilir , savaş filoları meydana getirebilir , süvari birlikleri oluşturabilirsiniz. İlk başta Roma halkı isyana hazır.

vergileri kısın. Sonra Legions seçeneğinden Move Legion seçeneğiyle birliğinizi başka bir ülkeye gönderin. Böylece savaşa gitmiş olursunuz. Bu ekrandaki menülerin açıklaması

LEGIONS

[illegible]

buradan yapıyorsunuz

Raise Legion : Yeni birlik kurma. Rütbeniz küçükse bu işlemi yapamazsınız. Eğer rütbeniz yüksekse şu tip birlikler kurabilirsiniz

Infantry Legion . 20 para bir mine mal olan piyade birliğidir.

Cavalry Legion : Süvari birliği 30 para birimine mal olur

Army : Büyük ordu.

legion'da en fazla 4200 kişi bulunabilir Eğer birliğiniz savaşlarda zayıflamışsa ve kuvvetlenmesini istiyorsanız bu komutla o bölgenin halkını askere alırsınız.

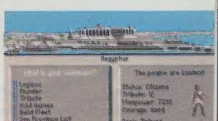
Move Legion : Birliği hareket ettirmek için kullanılır.

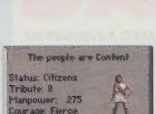
Upgrade Legion : Birliğin seviyesini arttırmak için kullanılır

TRIBUTE

O bolgenin halkından ne kadar vergi toplayacağınızı belirtir. En üstteki seçenekle az , en alttaki seçenekle çok vergi alırsınız. Ancak çok fazla vergi halkı isya-

RION





na iter.

HOLD GAMES

Zaman zaman Roma halkı sıkılır ve sizden gösteriler ister. Bu iş için iki seçeneğiniz var. Chariot Race : Ben Hur gibi araba sürmek isterseniz bu bölüm sizin için. Önce bir araba satın alıyorsunuz. Sonra isterseniz rakibe sabotaj yapıyor ya da tanrılardan yardım dileniyorsunuz. Yarışta yoldaki çukurlara girmeden kamçı şaklatın ve diğer yarışçıları ekin. Gladiator Fights : Bunu yapabilmek için önce 50 para birimine bir arena inşa ediyorsunuz.

bir bedeli var bunu unutmayın. Birliklerinizi başka bir ülkeye gönderdiğinizde o ülkenin hakimiyle kısa bir görüşme yapabilirsiniz. Rakibinizi sert ya da yumuşak bir dille kandırabilirsiniz ama onlar genellikle savaşı seçiyorlar ve teslim olmuyorlar.

Savaş ekranı çıktığında ordunuzu nasıl yerleştireceğinizi belirliyorsunuz. Burada tavsiyem Balanced Army yapmanızdır. Sonra da savaş taktiğini belirliyorsunuz. Buradan da Scipio' s Defence' i seçin. Şimdi düşmanlarınız size

Melee yaparak takibe kalkın ve onları imha edin.

Oyunda sizi zorlayacak olan ordular Kartaca , Mısır , Makedonya ve İran orduları olacaktır. Adaları ele geçirmek için önce filo kurun , sonra birliklerinizi gemiye yükleyerek karşı tarafa geçirin. Oyunu bitirdiğinizde zafer takı (Triumph) ile Roma' ya giriyorsunuz.

Centurion mükemmel bir oyun. Her strateji sever mutlaka edinmeli. Böyle bir oyunu almasanız çok pişman olursunuz.

BAHADIR AKCAN

Grafik : 88

seçiyorsunuz. Bunlardan birini joystickle yönetebilirsiniz.

Dövüş esnasında rakibinizin kafasına kafasına vurun. Eğer hareketsiz bir dövüş olursa seyirciler sizi yuhalayacaktır. Rakibinizi yendiğinizde parmağınızı yukarı ya da aşağı indirerek rakibinizin ölmesine ya da yaşamasına karar verirsiniz. Ancak halk genellikle kaybedenin ölmesini ister.

BUILD FLEET

Savaş filosu kurmak için kullanılır. Değişik tipte gemiler yapabilirsiniz ama her geminin

yaramayacaklardır. Savaşta ilk önce düşman komutanının işini bitirmeye çalışın. Sol butona bastığınızda bir takım seçenekler çıkar.

Melee : Taktiği bırakıp herkesin kendine en yakın adama saldırması ve göğüs göğüse dövüş.

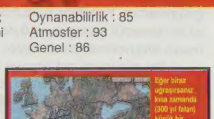
Retreat : Kaçmak için kullanılır.

Savaşta fillerden korkmayın. Yalnız bir uyarı eğer düşman süvarileri sizi kanatlardan çevirivorlarsa hemen Melee yapın. Düşmanı bozunca da

Oynanabilirlik : 85

Atmosfer : 93

Genel : 86



SON SAYFA

Güneş doğarmış, güneş batarmış, ama insan görmezmiş bazen demiş MFÖ. Daha önce hiç farkına varmamıştım ama bayağı doğru bir laf aslında. İşte ben burda oturmuş bu ay size ne hinlik yapsam diye düşünüp karşımda yanıp sönen cursor'u seyrederken zabah oluvermiş. Aslında hinlik yapmak problem değil ama Centurion oynamaktan halim kalmadı ki! Asterix severmisiniz bilmem (ben bayılırım) hani Gaul'de yaşayıp romalılara aman vermeyen kısa boylu kahraman. İşte ben yıldardır Asterix okurum bir gün gelip romalıların tarafını tutacağım hiç aklıma gelmezdi, ama Centurion o kadar güzelki Asterix sevgimi unutup Gaul'e en ağır vergileri bile (gemi yapmak için para lazım) koyabildim. Siz siz olun bu oyunu kaçırmayın millet, mükemmel!

Biraz dünyayı inceliyoruz ve görüyoruz ki Commodore'un başı bayağı dertte. Sorun: CDTV. Commodore firması bir türlü bu şaheseri bir araya getirip piyasaya sürmeyi başaramadı. Hatta en büyük rezalet bir kaç ay önce önemli bir fuarda aleti tanıtmaya çalışırken ortaya çıkmış. Bir demoda üstün marifetlerini göstermesi gereken alet bir türlü çalışmamış. Yetkililer bunun sadece kötü bir tesadüf olduğunu söyleseler bile insan düşünmeden edemiyor.

Bu günlerde patlamaya hazırlanan bir diğer firma ise Nintendo. En yeni oyun konsolleri olan Super Famicom ufak ufak piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Japonya'da satışa çıktığı ilk gün 300.000 adet satan alet Amiga'dan daha iyi grafik kapasitesine sahip (ne yazık ki).

Biraz da dergimizden haberler, bu ayın ana konusu 'Ne olacak bu MAC'in hali' idi. Farkındaysanız MAC Adventure'sız geçen bir ay sonunda köşe geri döndü, ama öyle büyük bir değişiklik geçirmedi. Bu konuda son söz sizin, alın kaleminizi bir senedir biriktirdiğiniz bütün nefreti kusun. Köşenin geleceği (veya ölümü) sizin istekleriniz doğrultusunda olacak. Zaten MAC'in kendi burda, kafası Ortaköy'de, fırsat bu fırsat!

Bir rivayete göre Orhan'ın bütün yaşama ve yayın hakları Kerim tarafından satın alınmış. Araya devlet büyüklerinin ve hayvanları koruma cemiyetinin girmesi üzerine Kerim büyük bir cömertlik göstererek Orhan'ın istediği zaman tuvalete gitmesine izin vermiş.

(Burayı parantez içinde yazıyorum, okuduğunuzu kimseye söylemeyin, aramızda kalsın, çok gizli! Gelin bir kampanya başlatalım, dergiyi tersyüz edelim SON SAYFA baş yazı olsun. Çaktırmayın tamam mı!)

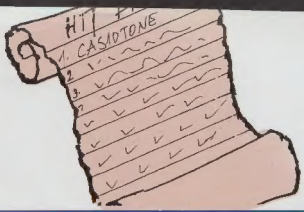
Okullar kapandı, tatil başladı, artık öğlene kadar uyuyabiliyorsunuz billiyoruz. Uyumayın! Özellikle 64 sahibiyseniz bu yaz sizin bilgisayar basınına girmeniz için iyi bir fırsat. Örnek yazılarınızı aşağıdaki adrese gönderin, bir bakmışsınız para, şöhret hepsi sizin olmuş.

64'ler Dergisi/Yazı İşleri
Maşuklar yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, İst.

Bu aylık bu kadar, benim krmam gereken bir imparatorluk var, umarım kurban bayramınız kanlı geçmiştir...

PC

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.S.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

Farkı
"içinde saklı"
ÜLKER
BİSKREM
ÜLKER
BİSKREM